PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE



Planet Station

NÚMERO 62 | ESPAÑA 2,45 EUROS

sólo 2,45 euros

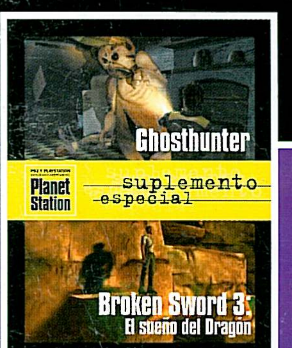
SORTEAMOS
20 JUEGOS ARC: El crepúsculo de las almas
20 JUEGOS I-Ninja

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
Matando en la oscuridad

- **REPORTAJE JUEGOS DE MIEDO**
El terror llama a tu puerta
- **DRIV3R**
Coches, pistolas y polis encubiertos
- **GRAN TURISMO 4**
Más que coches, cochazos

NIGHTSHADE
SOCOM II US NAVY SEALS
GHOST RECON: JUNGLE STORM
JAMES BOND 007: TODO O NADA
SONIC HEROES
ARC: EL CREPÚSCULO DE LAS ALMAS
MAX PAYNE 2
DOWNHILL DOMINATION
I-NINJA
SPAWN ARMAGEDDON
Y MUCHOS JUEGOS MÁS

THE GETAWAY 2
A puñetazos con el hampa



SUPLEMENTO 24 PÁGS. GRATUITO



editorial aurum

Zona DVD: Tomb Raider 2 ■ La Liga de los Hombres Extraordinarios ■ Cheers ■ Chicago ■ Las Horas...

www.movilmundo.com

todo un mundo de soluciones para tu móvil >>

logos, tonos, melodías polifónicas, fotos, animaciones...

logos & tonos

ENVIA **LT7** + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL AL **>7494**

O PÍDELOS LLAMANDO AL 806 52 60 87 EJ: LT7 50412 SIEMENS

si no esta el tono que estas buscando envia LT7 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494

21083	09121	21012	16222	09013	09016	06351	21019	09012
01163	50111	03110	30002	27026	01246	03004	29087	02279
30023	03383	06047	03084	27000	18026	03520	20138	03091

TOP TONOS

54407 Tengo Queco
55011 Himno de España Himnos
55024 Himno de la Legion Himno
54353 Papi Chulo El chombo
59709 Crazy in love Beyonce
62027 Fraggle rock tv
54276 Ni mas ni menos Los Chichos
68030 Centenario Real Madrid Himno
54395 Los Serrano Fran Perea
68001 Atletico de Madrid himno
51021 La Pantera rosa cine
53362 Giulia Dj Lasha
65021 Paquito chocolatero yeye
53384 Voglio vederti danzare Prezioso
55059 Asturias Patria querida Himno
59706 Get busy Sean Paul
53205 Samba adagio Safri duo
59168 No woman no cry Bob marley
53237 Universe Chasis
68004 Athletic de Bilbao himno
60238 Nothing Else Matters Metallica
54387 Loca Malena Gracia
54368 Bye bye David Civera
54274 Hasta que el cuerpo aguante Mago de Oz
53389 Dos gardenias Latin lovers
59045 Tubular bells Mike oldfield
51075 Gladiator cine
68015 Real Sociedad himno
59749 Baby boy Beyonce feat Sean Paul
59626 In Da Club 50 Cent
54402 Rosas y espinas David Bisbal
55060 Guardia Civil Himno
62005 Coche fantastico 2 tv

53199 On the move Barthez
53014 Ecuador Sash
60611 Going under Evanescence
55025 Partido Popular Himno
58000 Feliz Navidad Boney M
62029 Verano azul tv
53262 Suburban train DJ Tiesto
54231 A dios le pido Juanes
54180 Chiquilla Seguridad social
60004 Highway to hell Acdc
60013 Number of the beast Iron maiden
54412 En tu cruz me clavaste Chenoa
53257 Never Again Milk Inc
60012 Sweet child of mine Guns n roses
53060 Cafe del mar Energy 52
62094 Mas que nada Tanga girls
61012 Breathe Prodigy
54371 Nunca debi enamorarme Camela
54323 Dime Beth
54133 Sufre mamon Hombres G
54306 Color Esperanza Diego Torres
60045 Satisfaction Rolling Stones
54289 Mienteme David Bisbal
54326 Sambame Upa Dance
53252 Insomnia Faithless
54257 Cuando tu vas Chenoa
55023 Himno de Galicia Himno
54398 Te necesito Luis Miguel
53238 Space melodie Luna park
60015 Enter sandman Metallica
59143 Every Breath You Take Police
51111 Pulp fiction Theme
61048 Hey boy hey girl Chemical Brothers

60078 Moonlight Shadow Mike Oldfield
53375 Traffic Dj Tiesto
53037 I will survive Gloria Gaynor
59741 White flag Dido
59592 Skater boy Avril Lavigne
53346 Mundian to bach ke Panjabi mc
54404 Caprichosa Chayanne
68010 Himno del Osasuna cf himno
54409 Aunque no te pueda ver Alex Ubago
54259 Llorare las penas David Bisbal
54361 Es una lata el trabajar Hotel Glam
54411 Devuelveme el aire D. Bustamante
64100 Pimp 50 Cent
53341 Tu es foutu Ingrid
62050 Los Munsters tv
68020 Himno del Zaragoza cf himno
61018 Enjoy The Silence Depeche Mode
54354 Haciendo el amor Dinio
54369 Puedes contar conmigo La oreja de ...
71031 sakura saku Love hina
65011 Mi carro Manolo Escobar
54291 Digale David Bisbal
60073 Livin On A Prayer Bon Jovi

NOVEDADES

60668 Give me all your loving ZZ Top
60667 I got erection Turbonegro
60666 Furor Acdc
60665 Hit that The Offspring
53390 Signed sealed deliv... Blue & Wonder
59789 Proper Crimbo Bo selecta
59788 Time after time Cyndi Lauper
59787 Feelin fine Ultrabeat
59786 Pass that dutch Missy Elliot
66138 Viva Las Vegas Elvis Presley

polifonicos

o llama al 806 41 69 92

envía **TONOS12** un espacio y el código del tono al **7494**

si no esta el tono que estas buscando envia TONOS50 seguido de un espacio y una palabra que lo identifique (el cantante, el titulo...) al 7494

83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
84090	TENGO	QUECO
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEÁ
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
82380	DAME VENENO	LOS CHUNGUITOS
83914	NO ES LO MISMO	ALEJANDRO SANZ
83604	LOCA	MALENA GRACIA
83883	FRAGGLE ROCK	TELEVISION
84057	EN TU CRUZ ME CLAVASTE	CHENOA
83902	SON DE AMORES	ANDY Y LUCAS
80143	PINK PANTHER	THEME
83856	20 DE ENERO	LA OREJA DE VAN GOGH
80093	EQUADOR	SASH
80096	PULP FICTION	FILM
83786	DESENCHANTEE	KATE RYAN
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
80065	FRIENDS	THEME
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
80239	FINAL COUNTDOWN	EUROPE
82835	MIÉNTEME	D. BISBAL
80108	BENNY HILL	THEME
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
82430	DEVUÉLVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
83850	LAS TAPITAS	ANUNCIO ONCE
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
80111	SWEET CHILD OF MINE	GUNS AND ROSES
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
83863	FALLIN HIGH	SAFRI DUO
84034	UNO MAS UNO SON SIETE	FRAN PEREA
82648	FELIZ NAVIDAD	BONEY M
83933	ROSAS	LA OREJA DE VAN GOGH
84068	DU HAST	RAMMSTEIN
80174	EXPEDIENTE X	TELEVISION
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO & AMAIA
83809	GUARDIA CIVIL	HIMNO
80067	BELISSIMA	DJ QUICKSILVER
82740	MALDITO DUENDE	HÉROES DEL SILENCIO
83834	LA ABEJA MAYA	TELEVISIÓN
80197	SANDSTORM	DARUDE
84042	RATONCITOS COLORADOS	ANDY Y LUCAS
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANÁ
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
83797	MAS QUE NADA	TANGA GIRLS
80406	TAKE ON ME	A-HA
83661	AXEL F 2003	DJ MURPHY BROWN
83885	NUMB	LINKIN PARK
81459	SMOKE ON WATER	DEEP PURPLE
83814	SATISFACTION	BENNY BENASSI
82886	NI MÁS, NI MENOS	LOS CHICHOS
81664	CHILDREN	ROBERT MILES
81685	TU ES FOUTU	IN-GRID
80217	I CAN'T GET NO SATISFACTION	ROLLING ST.

LOS MÁS PEDIDOS

83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
83228	SAMBA ADAGIO	SAFRI DUO
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
80012	SK8ER BOI	AVRIL LAVIGNE
80025	THE SIMPSONS	THEME
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
83918	WHERE IS THE LOVE	BLACK EYED PEAS
84064	DARTH VADER MARCHA IMPERIAL	ST. WARS
83586	SOMEWHERE I BELONG	LINKING PARK
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z
80001	IN DA CLUB	50 CENT
1010	MISSION IMPOSSIBLE THEME	MISSION IMP.
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
80062	IN THE END	LINKIN PARK
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
83580	WEEKEND	SCOOTER
82123	ATHLETIC DE BILBAO	HIMNO OFICIAL
84049	SCOTLAND THE BRAVE	POPULAR ESCOCESA
83915	JAJAUMA NI SASENAIDE	RANMA 1/2
83911	THE WEATHER EXPERIENCE	THE PRODIGY
83873	GOING UNDER	EVANESCENCE
84067	EL EXORCISTA	CINE
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
83836	HEIDI	TELEVISIÓN
83849	MOLINOS DE VIENTO	MAGO DE OZ
80125	MORTAL KOMBAT	FILM
4304	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
80043	THE TERMINATOR	FILM
80044	ROCKY	FILM
80045	WITHOUT ME	EMINEM
80054	UNDERWORLD	BORN SLIPPY
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80024	THE MATRIX	FILM
80040	7 DAYS	CRAIG DAVID
4398	CAN'T TURN YOU LOOSE	BLUES BROTHERS
1543	ITS MY LIFE	BON JOVI
3438	A DIOS LE PIDO	JUANES
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
80008	FAMILY PORTRAIT	PINK
80014	JAMES BOND	FILM
80137	ENTER SANDMAN	METALLICA

juegos java

envía **JUEGOS11** un espacio y el código del juego al **7494**

o llama al 806 52 60 79

SPEEDDEVILS 1014 · SIBERIAN.ST2 1087 · NIGHTMARE 1086 · XIII 1088 · VAMPIRE 1223 · SPLINTERCELL2 1089 · PRINCE OF PERSIA ARENAS DEL TIEMPO 1281







SPLINTER CELL 1084 · VELOZ Y EXT. 1041 · RAYMAN GOLF 1010 · BAMM 1251 (nuevo) · RAILRIDER 1006 · FOOTBALL F. 1201 (nuevo) · ADVENTURE 1250 (nuevo)

fondos



en color para tu movil

envía **WAP28** + un espacio y el codigo de tu fotofondo al **7494**

O LLAMA AL 806 41 69 92

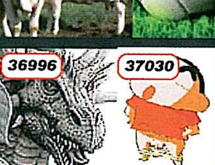
cine, coches, viajes, animales, deportes...

36000 · 36039 · 36013 · 36056 · 36064 · 36133 · 36152



36914 · 36927 · 36975 · 36992 · 36996 · 37030 · 35175




fotos de famosos

mira siempre lo que + te gusta

envía **18FONDOS** espacio y el código de la foto al **7057**

0442 · 0448 PINK · 0455 SHAKIRA · 0516 HALLE BERRY · 3032 · 0517 PENELOPE CRUZ

2381 · 2478 T3 · 2486 · 3426 · 2521

citacity

puedes llamar al 806 52 62 78

¿BUSCAS AMIGOS? ¿BUSCAS PAREJA?

BUSQUES LO QUE BUSQUES... NOSOTROS PODEMOS AYUDARTE

TENEMOS LA MAYOR BOLSA DE CONTACTOS DEL PAÍS. SEGURO QUE CON NOSOTROS ENCUENTRAS A QUIEN BUSCAS....

si quieres ponerte en contacto envía **LR4** al **7494**

PLANETSTATION 62
62022004
Revista mensual de PlayStation
publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail planet@ed-aurum.com
www.ed-aurum.com

EDITORA
Katharina Stock
ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón
DIRECTOR DE ARTE
Ibon Zugasti

DIRECTOR
Ricardo Martín
JEFE DE REDACCIÓN
Jordi Calafell
REDACTORES
Tonio L. Alarcón, Carlos Fernández
DISEÑO GRÁFICO
Gustavo Besada
COLABORADORES
Javi Sánchez, Holybear, Víctor Carrera, Santiago Heredero (redacción), Ricardo Estellés (corrector de estilo).
ILUSTRADOR
Isarn Batllés
FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID Juan Espantaleón

MARKETING
Noèlia Buenafuente

PUBLICIDAD
Albert Montserrat, Leticia Bazo

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail publi@ed-aurum.com

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

DISTRIBUCIÓN EN MÉXICO
Pernas y Cía. Edit. y Distrib., S.A. de C.V.
Poniente 134 # 650, México DF
E-mail pernascia@pernascia.com.mx
R.F.C.: PED870217 B47

IMPRESIÓN
Rotographik, S.A.
Santa Perpètua de la Mogoda
(Barcelona)

Depósito legal: D.L.B 30072-98

editorial **aurum**

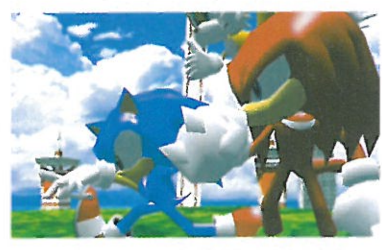
despegue



Después de estos días de celebración navideña, en los que nuestras tripas piden auxilio después de engullir ingentes cantidades de comida (turrones incluidos) y beber cava u otras bebidas alcohólicas (con la consecuente muestra de talento musical de la que no nos dejaron presumir en *Operación Triunfo*), volvemos una vez más a la línea de fuego de la actualidad consolera. Aunque con dificultades para trabajar debido al notable incremento de nuestros michelines, los cuales nos impiden llegar con normalidad al teclado de nuestros ordenadores, empezamos con una gran noticia: London Studios ha escuchado las suplicas de los jugones que disfrutaron en su día con *The Getaway* y preparan su secuela. Para satisfacer vuestra curiosidad hemos preparado un interesante reportaje sobre este juego acompañado de sus primeras imágenes. Y como nos gustan los juegos de miedo (y sabemos que a vosotros también) os presentamos unos títulos tan terroríficos que os dejarán temblando horas después de haber apagado vuestra PS2. Ahora ya podéis empezar a devorar este exquisito número. ¡Que os aproveche!

sumario













PLANET INFORMA

Para no perderte ni un detalle de esta revista, hay unas cuantas cosas que debes saber. Conoce con Planet Street Institute todo lo que siempre quisiste saber sobre el vocabulario de los videojuegos y nunca te atreviste a preguntar.

JUGABILIDAD
Este concepto define la facilidad o dificultad en el manejo de un juego. Un título muy jugable será fácil y divertido de controlar desde un principio, mientras que una jugabilidad nula puede provocar deseos de tirar la Play por la ventana.

GRÁFICOS
Aparte de lo bonito o feo que resulta a la vista un juego, en el apartado gráfico también se incluyen técnicas como el *cel shading* (gracias a la cual los gráficos parecen dibujos animados) o defectos como el clipping (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente) o el pop-up (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN
No se trata sólo del tiempo que tardas en acabarte un juego, sino también de que su vida jugable no se quede en unas cuantas horas. Los juegos de lucha, por ejemplo, pueden tener una duración de muchos meses aunque te los acabes en unos minutos.

AMBIENTACIÓN
La ambientación engloba aspectos como la música, los efectos de sonido o la iluminación, que consiguen que te metas de lleno en la historia explicada.

VIDILLA
También conocida como adicción, básicamente se trata de la capacidad de un juego para enganchar. Si un juego tiene mucha vidilla, al acabar una partida siempre tienes ganas de repetir.

Llega el simulador de juego *on-line* que triunfó en Japón y en EE.UU.

Atari distribuirá la saga *.hack* en marzo

Aunque los juegos de rol cada vez tienen mejor acogida entre los aficionados de nuestro país, las distribuidoras se lo piensan mucho antes de traer uno de los títulos del género que triunfa en Japón. Atari ya demostró con la distribución de *Unlimited SaGa* su interés por las sagas de rol más humildes, así que ahora se han decidido por *.hack*, un título fraccionado en cuatro episodios que conforman un solo juego detrás del cual están los creadores de *animes* tan aclamados como *Evangelion* y *Ghost in the Shell*, y que tanto en Japón como en EEUU se han lanzado con aproximadamente 3 meses de diferencia entre cada uno de ellos. Atari ha asegurado que todas las entregas de este juego se lanzarán durante el año 2004.

Debemos descubrir que origina la infección de los jugadores de un juego de rol *on-line*

La primera entrega que llegará a las tiendas en el mes de marzo será *.hack//Infection*, e incluirá un DVD de regalo que incluye un capítulo de la serie *.hack//Liminality* en el que nos pondremos en la piel de un joven aficionado a los videojuegos que se conecta a un juego de rol masivo *on-line* (MMORPG) llamado "The World" para vivir aventuras con su amigo Orca. Pero en su primera incursión son atacados por un extraño ser que parece no pertenecer al juego. Debido a esto Orca se quedará en coma en la vida real, y para descubrir qué ha pasado deberemos crear un equipo de amigos para reintroducirnos en el juego y descubrir qué hay detrás de dicha infección. Os aseguramos que estamos impacientes por jugar al título que lleva más allá el concepto de "juego dentro del juego".







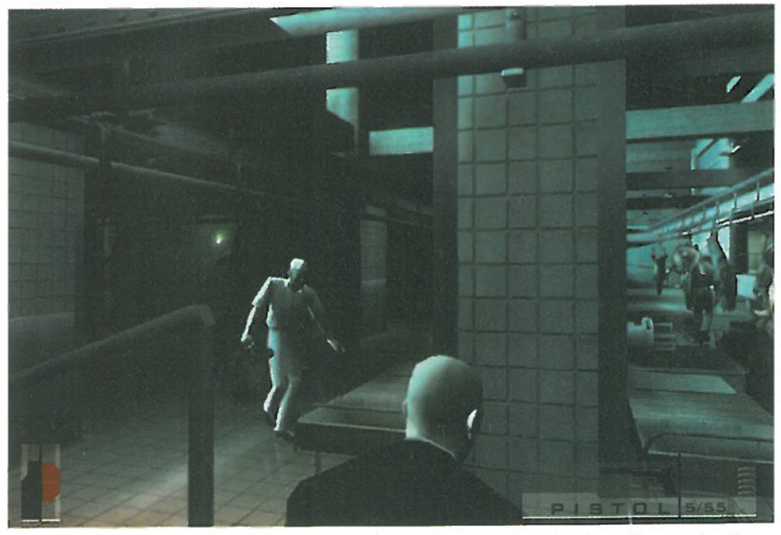
El Agente 47, de nuevo en el punto de mira

Eidos apuesta por *Hitman Contracts*

El éxito de la franquicia *Hitman* a nivel mundial propicia el desarrollo de *Hitman: Contracts*, una nueva aventura del asesino a sueldo más peligroso de la historia. En esta ocasión el Agente 47 se encuentra herido y atrapado. Para salir del atolladero deberá servirse, una vez más, de sus habilidades como asesino. Eidos promete que esta secuela explorará la psicología más oscura del asesinato, además el juego contará con un buen arsenal de armas (entre las que encontraremos algunas destinadas al combate cuerpo a cuerpo), un nuevo motor gráfico que deleitará a los que disfruten de los detalles más sangrientos, y un mejorado sistema de control que pondrá las cosas más fáciles a los no iniciados en la saga. De nuevo su desarrollo está a cargo de Io Interactive, y se espera llegue a nuestras tiendas en el próximo mes de marzo.



El señor 47 tendrá que seguir disfrazándose usando el sigilo y sobre todo, asesinando a sangre fría para ganarse los garbanzos.



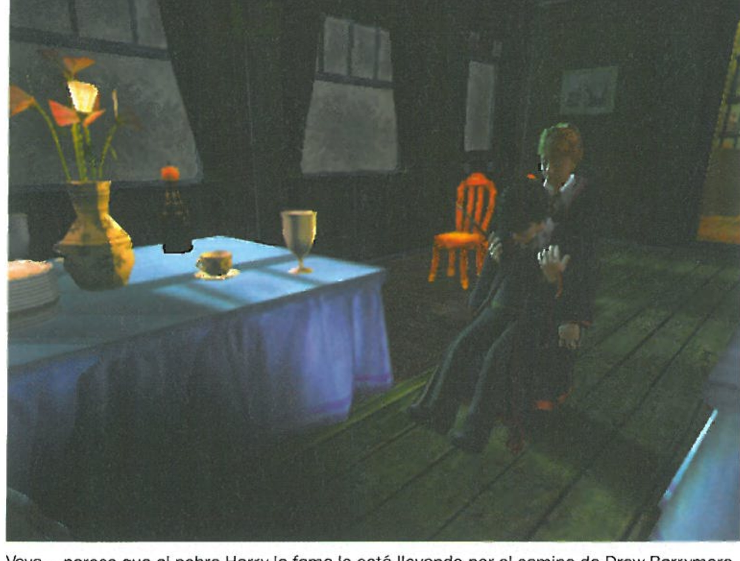
Lo mejor de la saga *Hitman* es que lleva el concepto "asesino silencioso" a toda su extensión.

Harry Potter se prepara para su tercera aventura

EA lanzará el juego antes que la tercera película de la saga

Harry Potter y el Prisionero de Azkaban será el título completo de película y juego. En él, Harry y sus amigos Hermione y Ron se repartirán el protagonismo ya que podremos jugar con todos ellos y así combinar sus diferentes habilidades para superar todos los peligros que nos aguardan. Por supuesto también deberán aprender nuevos hechizos para enfrentarse al siniestro Sirius Black y a los terribles Dementores.

De nuevo será el estudio inglés de Electronic Arts quien se ocupe del desarrollo del título: 20 millones de unidades de los juegos de Harry Potter vendidas a lo largo y ancho del mundo avalan el trabajo de este equipo. El mes de mayo es en el que está previsto el lanzamiento de este título, semanas antes del estreno de la película en los cines (a principios de junio).



Vaya... parece que al pobre Harry la fama le está llevando por el camino de Drew Barrymore.







Peleas callejeras

Vivendi Universal Games ha anunciado el desarrollo *Fight's Club* (*El Club de la Lucha*) basado en la película del mismo nombre interpretada por Brad Pitt y Edward Norton. Aunque la película es del año 1999, los desarrolladores consideran que sus peleas tienen vigencia. Contará con un espectacular aspecto visual y movimientos nunca vistos , y aunará los combates con el argumento del film.



Directo y K.O.

EA prepara una nueva franquicia de boxeo cuyo primer juego tiene el nombre de *Fight Night 2004*. Además de un espectacular y realista apartado gráfico, el título contará con un innovador sistema de control bautizado como "Total Punch Control". El juego dispondrá de un modo Carrera y nos permitirá crearnos un boxeador a medida, pudiendo incluso diseñar su entrada al ring.



ráfagas

¡Tengo el mono!

Sony ha confirmado el desarrollo de una nueva secuela de *Ape Escape* para PS2. Su nombre provisional es *Ape Escape Olimpia* y se espera que su lanzamiento en Japón a lo largo de 2004. La única foto disponible por el momento revela que los gráficos utilizarán la técnica del *cel shading*. Pero desde luego una cosa es segura: los monos seguirán siendo los amos y señores de la función.



Es la hora del castigo

Volition, el equipo de desarrollo interno de la compañía THQ, prepara una adaptación para PS2 de la película basada en el cómic de *Marvel The Punisher* que se estrenará en el mes de abril en los EEUU. Los editores aseguran que el juego captará la esencia del cómic y la espectacularidad de la película. Su lanzamiento no se espera hasta otoño del presente año.

La polémica está servida

Manhunt, el violento juego de Rockstar no se publicará en Nueva Zelanda. Las imágenes atroces de muerte que constantemente se ven en el juego han hecho impublicable este juego, siempre según la censura de aquel país.

Sonic, el más grande

Según una encuesta realizada en Reino Unido por una revista on-line y la Asociación de Editores de Software de Entretenimiento Británica (ELSPA) el videojuego más popular de la historia de los videojuegos lo protagoniza Sonic, el entrañable puercoespín azul que durante muchos años fue la mascota de las consolas de Sega. Atrás han quedado otros títulos como *Zelda*, *Tomb Raider*, *Pac-Man* o *Space Invaders*.

Más horror de mano de Konami

La compañía ha mostrado las primeras imágenes e información sobre *Silent Hill 4*

La saga *Silent Hill* se ha convertido ya por derecho propio en un clásico del género del *survival horror*, así que la aparición de las primeras informaciones relacionadas con la cuarta entrega de la serie han despertado una enorme expectación entre los aficionados.

Con el subtítulo *The Room*, el juego estará protagonizado por Henry Townsend, habitante de la ciudad de Ashfield que está encerrado en una habitación sin salidas, sin teléfono y sin que nadie le oiga. Sólo encontrará una salida en un muro del baño, un agujero que le transportará a un mundo que nos sonará, lleno de oscuridad, niebla y monstruos...

Según han prometido los desarrolladores, en *Silent Hill 4* volveremos a encontrarnos con escenarios conocidos y reencontraremos a personajes de anteriores entregas, pero el argumento será completamente autónomo. Está previsto que sea lanzado el próximo otoño.



Hay que ver lo que son las cosas: hasta el mismísimo pueblo de Silent Hill ha llegado esto del chapapote del Prestige...











El éxito de PC *Call of Duty*, también en consola

En vista de las alabanzas que ha recibido de la crítica especializada este *shooter* en primera persona para PC basado en la Segunda Guerra Mundial (¿cuántos llevamos ya basados en el mismo conflicto bélico?), Activision ha llegado a un acuerdo con la compañía Spark Unlimited, grupo de desarrolladores formados por profesionales que han trabajado en la saga *Medal of Honor*, para que se haga cargo de la adaptación de la versión de PC a consola. Por supuesto un de las adaptaciones será para PlayStation 2. Su nombre será *Call of Duty: Finest Hour* y su lanzamiento se espera para finales del año 2004.





Red Dead Revolver resucita

Después de que Capcom anunciase, sin dar explicaciones, la cancelación de uno de los juegos que más llamó la atención en el E3 del 2002, Rockstar Games ha retomado el proyecto de este juego de vaqueros protagonizado por un individuo sospechosamente parecido a Clint Eastwood. Los encargados de completar el desarrollo será el equipo de Rockstar San Diego, el cual ha prometido que no sólo aprovecharán el material recibido sino que lo llevarán a otro nivel tanto técnica como jugablemente. Se espera que el lanzamiento de este claro homenaje a los *spaghetti western* se produzca antes del próximo verano.





¡¡PON EN TU MOVIL LAS ULTIMAS NOVEDADES!!





TELE LOGO .net
www.telelogo.net

TONOS MONOFONICOS Y POLIFONICOS

Si quieres por ejemplo la melodía 525302472, deberás enviar al 5511: L.525.302472

O llama al 806 488 066 indica tu nº de móvil y la melodía que quieras.

Las melodías monofónicas son válidas para Nokia y móviles que tengan tecnología EMS.
Las melodías polifónicas son válidas para móviles con MMS y que permitan descargas WAP.

TOP TEN

MONO	POLI	
525302586	525320477	Tengo que enamorarte - Queco
525302484	525320360	Beso en la boca - Axe Bahia
525302590	525320497	En tu cruz me clavaste - Chenoa
525302464	525320340	Crazy in love - Beyonce
525302472	525320348	No es lo mismo - Alejandro Sanz
525302470	525320346	Son de Amores - Andy & Lucas
525302413	525320244	Rosa y Espina - Bisbal y Civera
525302426	525320263	Loca - Malena Gracia
525300409	525320149	Himno Real Madrid
525300411	525320150	Himno FC Barcelona

EXITOS INTERNACIONALES

MONO	POLI	
525302544	525320428	Fallin High - Safri Duo
525302524	525320418	White Flag - Dido
525302412	525320275	Come Undone - R. Williams
525302559	525320436	Time is running out - Muse
525302547	525320404	Madame Helga - Stereophonic
525302550	525320406	Ja Sei Namorar - Tribalistas
525302378	525320291	Fighter - Christina Aguilera
525302313	525320268	Here It Comes Again - Mel C
525301682	525320059	Crawling - Linkin Park
525302571	525320461	Re-Offender - Travis
525302366	525320242	Drove All Night - Celine Dion
525302576	525320491	Tourniquete - Evanescence
525302499	525320375	Hollywood - Madonna
525302583	525320474	Powerless - Nelly Furtado
525302401	525320257	Libertine - Kate Ryan
525302495	525320371	Cry Me A River - J. Timberlake

EXITOS LATINOS

MONO	POLI	
525302496	525320372	La Cancion Del Velero - La fiesta
525302439	525320337	O Teusoro Do Pirata - K. Africa
525302411	525320274	Jaleo - Ricky Martin
525302589	525320480	Mientes tan bien - Sin Bandera
525302523	525320410	Un siglo sin ti - Chayanne
525302521	525320416	Tanto La Queria - Andy y Lucas
525302498	525320374	Lo noto - Hombres G
525302525	525320419	Pa chulo mi pirulo - Doctor Muff
525302369	525320245	Bye Bye - David Civera
525302532	525320423	Juramento - Ricky Martin
525302497	525320373	20 De Enero - La Oreja
525302423	525320253	La Loba - Javier Rios
525302458	525320334	Ricardo Arjona - Dame
525302485	525320361	Caprichosa - Chayanne
525302324	525320252	Bonito - Jarabe de palo
525302500	525320376	No Me Extraña Nada - Malu
525302445	525320321	Lia - Chenoa
525302502	525320378	Ser Yo - Nika
525302518	525320394	Grita - Vega
525302473	525320349	Banda Jerez - La cabrona
525302417	525320282	Kilometros - Sin Bandera
525302488	525320364	El Abandonado - Elefante
525302359	525320234	No te Rindas - Alex Ubago
525302447	525320324	Es por ti - Elena Gadel
525302404	525320264	Eres mi Religión - Mana
525302427	525320265	Mariposa Traicionera - Mana
525302453	525320327	Cuatro son los puñales - Hakim
525302505	525320381	Quedate Conmigo - P. Manterola
525302494	525320370	Down - Junior Miguez

CINE Y TV

MONO	POLI	
525302590	525320481	Smallville
525302479	525320356	Piratas del Caribe
525300489	525320024	Gladiator
525302513	525320389	Los Serranos
525300027	525320048	Star wars
525300413	525320203	Superman
525300482	525320017	Titanic
525300464	525320044	Indiana Jones
525300197	525320187	Looney Tunes
525300020	525320012	Mision Imposible
525300022	525320045	El Padrino
525300017	525320086	James Bond
525300040	525320016	Los Simpsons
525300037	525320183	Rasca y Pica
525300041	525320091	South Park
525300444	525320162	Dragon Ball
525300023	525320195	La Pantera Rosa
525300474	525320196	Pulp Fiction
525300486	525320199	Barrio Sésamo
525302029	525320201	Spiderman
525300665	525320036	Braveheart

HIMNOS FUTBOL

MONO	POLI	
525300410	525320347	Valencia C.F.
525300415	525320151	Atletico de Madrid
525300416	525320206	Real Betis
525300417	525320207	Athletic de Bilbao
525300420	525320209	Deportivo A Coruña

NOVEDADES ★

MONO	POLI	
525302582	525320473	Mi Corazon - Fran Perea
525302519	525320407	Sabes - Alex Ubago
525302656	525320575	Enrique Iglesias - Addicted
525302657	525320576	G.Estefan y J.Secada - Por Amor
525302655	525320574	Austin - La incondicional
525302658	525320577	HIM - Gone with the sin
525302661	525320580	I.Pantoja - Se me enamora el alma
525302662	525320581	Piercing - Una noche loca
525302663	525320582	Red hot chili peppers - Dosed
525302664	525320583	Sergio Dalma - Fuego en el alma
525302665	525320584	Tizziano Ferro - Perverso
525302666	525320585	Westlife - Mandy
525302601	525320493	Tú no sabes - Los Caños
525302573	525320486	Britney Spears – Me against music
525302530	525320400	Hoy - Gloria Estefan
525302573	525320465	Dale Don Dale - Don Omar
525302574	525320466	Dos Gardenias - Latin Lovers

BUSCADOR DE TONOS NUEVO

¿No encuentras el tono que quieres? ¡No te preocupes los tenemos todos!

Envía al 5511 la palabra "BUSCATONO" seguida de un espacio y el nombre del artista o grupo que estés buscando.

Ejemplo: BUSCATONO Fran Perea

¡En unos instantes los tendrás en tu móvil!

LOGOS Y SALVAPANTALLAS

Si quieres por ejemplo el logo 525102472, deberás enviar al 5511: L.525.102472

O llama al 806 488 066 indica tu nº de móvil y el logo que quieras.

Los logos son para Nokia y últimos modelos de Siemens, Ericsson y Alcatel con EMS. Los salvapantallas son para Nokia.







525112515 · 525111600 · 525112694 · 525110392 · 525104979 · 525108211 · 525112754 · 525101798

525112676 · 525110381 · 525101585 · 525112705 · 525108540 · 525112687 · 525106633 · 525104704

HAZ TU PROPIO LOGO

Envia "MILOGO.525.tu texto" al 5511 (ejemplo: MILOGO.525.Sergio)

JUEGOS JAVA

Manda al 5511 "J.525." seguido del juego (Ej: J.525.Ice). Encontrarás más de 200 juegos en el 806 488 066

MÓVILES Y JUEGOS COMPATIBLES:

NOKIA 3410: 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27 NOKIA 3510i: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27 NOKIA 3650: 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 NOKIA 6100: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 NOKIA 6310i: 3, 4, 7, 8, 9, 11, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 NOKIA 6610: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 NOKIA 7210: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 NOKIA 7250: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 NOKIA 7650: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 MOTOROLA T720: 2, 3, 5, 6, 8, 9, 11, 13, 14, 17, 20, 21, 26, 27 SHARP GX10: 1, 6, 8, 9, 10, 14, 15, 18, 17, 26, 27 SIEMENS C55: 2, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 21, 26, 27 SIEMENS S55: 5, 6, 8, 9, 13, 15, 17, 18, 23, 26, 27 SIEMENS M50: 1, 2, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 18, 21, 23, 24, 26, 27




















1 Persia · 2 Speed · 3 Dropzone · 4 Rocky · 5 Choc · 6 Biker · 7 Creche · 8 Diamond · 9 Boarder

10 Ice · 11 Balls · 12 Slam · 13 Pinball · 14 Gadgies · 15 Iceblade · 16 Power · 17 Astongolf · 18 Tree

19 Cannon · 20 Cave · 21 Bowling · 22 Adventur · 23 Popstars · 24 Snakes · 25 Toxic · 26 Demons · 27 Solitaire

IMAGENES EN COLOR

¡ENCONTRARAS CIENTOS DE IMAGENES MAS EN LA WEB WWW.MELODIAS-MMS.NET!

Manda al 5511 "MMS.525." seguido de la imagen (Ejemplo: MMS.525.200394).

Sólo para móviles con MMS y que permitan descargas vía WAP.



ANIMADA 220174 · ANIMADA 220221 · ANIMADA 220208 · ANIMADA 220185 · ANIMADA 220193 · ANIMADA 220206 · ANIMADA 220182 · ANIMADA 220209 · ANIMADA 220222

¡PON TU NOMBRE SOBRE UN FONDO EN COLOR!

Envía al 5511 "COLOR.525.tu nombre.nº fondo"
Ejemplo: COLOR.525.Sergio.7



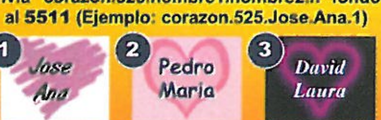






¡EL CORAZÓN DE LOS ENAMORADOS!

Envía "corazon.525.nombre1.nombre2.nº fondo" al 5511 (Ejemplo: corazon.525.Jose.Ana.1)





¡REGALALE UNA FLOR!

Envía "FLOR.525.tu nombre.nº flor" (Ejemplo: FLOR.525.Sergio.1)




¡HAZ TU PROPIA CAMISETA DE FUTBOL!

Envía "EQUIPO.525.tu nombre.dorsal.nº equipo" al 5511 (Ejemplo: EQUIPO.525.Ricardo.11.1)






1 - R. Madrid
2 - Barcelona
3 - Betis
4 - At. Madrid
5 - R. Sociedad
6 - Deportivo
7 - Valencia
8 - Celta

CHAT



¡¡Liga con tu móvil!! Envía "Ligar525" al 5511

¡Chic@s de tu ciudad te esperan!
¡Más de 300000 conectados!

UNA ROSA Y UN POEMA



¡Sorprende a tu pareja de la forma más romántica y original!

Envía al 5511 el siguiente mensaje: "Rosa.525.su nombre.su teléfono"
Ejemplo: Rosa.525.ana.667 432 651

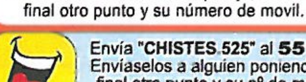
POEMA A DOS

¿Quieres que tu nombre y el de tu pareja protagonicen un poema?

Envía "Poema.525.tu nombre.su nombre" al 5511. Para enviarlo a tu pareja, añade al final otro punto y su número de movil.



¡Frases para ligar! Envía "Li.525" al 5511. Envíalas a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil



Envía "CHISTES.525" al 5511. Envíaselos a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil



¿Quieres insultar a alguien sin que sepa que eres tú?. Envía al 5511 "In.525.nº móvil destino"



Envía "PIROPOS.525" al 5511. Envíaselos a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil

PROMOCION NOKIA



¿TE GUSTARIA TENER LO ULTIMO DE NOKIA, EL 6600?



MANDA AHORA al 5511 la palabra NOKIA525 y podrás conseguir este fantástico móvil con cámara de video y fotos, zoom, pantalla color TFT y que cabe en la mano. ¡PARTICIPA Y GANA!

Consulta el manual de tu móvil. Costes (iva incluido): 806: 1'09 €/min - SMS: 1 € Movistar , 1'02 € Amena y Vodafone. Apartado de correos 156 de CASTELLÓN

periféricos

La piraña muerde a PS2

Para jugar, limpiar y reparar



La compañía Piranha ha presentado varios periféricos para la negra de Sony que ya puedes encontrar en tu tienda habitual. Para empezar han lanzado el nuevo volante Vibration Steeringwheel que, como su propio nombre indica, cuenta con efecto vibración y además tiene un control totalmente configurable para adaptarlo al tipo de conducción que cada usuario desee. Por otro lado también está disponible el RF-dual Shock Controller PS2, un pad sin cables que funciona por radiofrecuencia con un alcance de hasta 20 metros. Estos dos productos están distribuidos en nuestro país por Aplisoft & Ided, quién a su vez también ha anunciado un sorprendente producto denominado Dr. Fix It, capaz de limpiar todo tipo de discos compactos (CD, DVD, etc.) e incluso reparar el 98% de las rayadas superficiales que provocan fallos de lectura de juegos y/o películas, todo ello utilizando este pequeño aparato y unos líquidos especiales reparadores y limpiadores.





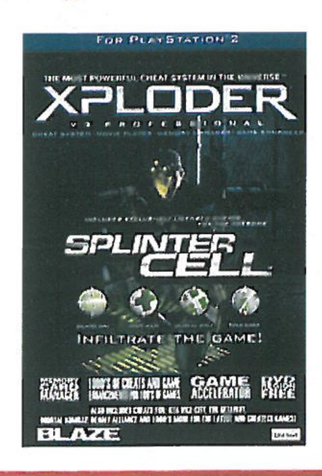
Como en el cine, oiga

Sonido 5.1 a un precio asequible

A más de uno los Reyes Magos o el barrigudo Papa Noel le habrán regalado una PS2 y habrá descubierto que además de jugar también se pueden ver películas en DVD. Pues para disfrutar aún más de los juegos, y sobretodo de las películas, Best Buy distribuye el Easy Sound Cinema Deco, un sistema de sonido 5.1 compatible con nuestra preciosa PS2 y que ofrece un buen nivel de calidad sonora multicanal gracias a su sistema de altavoces y al decodificador doble compatible con DTS y Dolby Digital, todo ello por menos de 110 euros, un precio más que asequible.

Para los más tramposos

Ubisoft distribuye en nuestro país Xploder V3, un software para PS2 que incluye todos los *cheats* oficiales para *Splinter Cell*, más de 1000 *cheats* para otros juegos y un sistema para comprimir y descomprimir memorias guardadas en la Memory Card, para así ahorrar espacio. Además este software te permitirá desbloquear por completo y ver los secretos de un gran número de juegos, leer películas en DVD de cualquier zona del mundo, acelerar los juegos que no cuentan con la opción 50-60 Hz en su versión PAL y descargar nuevos *cheats* desde Internet. Una auténtica joya para los fanáticos de los trucos que puedes encontrar por 39,95 euros.



Me paso el día rebobinando



Mail Soft acaba de lanzar otro producto de su propia marca blanca, en este caso un mando a distancia para controlar las funciones del DVD de los modelos de PS2 que no lo llevaban incluido de serie, gracias al receptor de infrarrojos que se conecta a uno de los puertos para las Memory Cards. Por 9,95 euros puedes llevarte este pequeño mando con diseño ergonómico que cuenta con todas las funciones típicas.

La red está para cazar... monstruos

Una de las compañías más activas en esto del juego *on-line* para PS2, Capcom, ya está ultimando su atractivo *Monster Hunter*, una atractiva derivación del *shooter* en red clásico con cierto aire a *Pokémon*

Y es que el objetivo de este juego (que será lanzado en Japón durante el próximo mes de marzo) es cazar todo tipo de monstruos, cada uno de tamaño y personalidad diferenciadas. Pero no lo haremos a nuestro libre albedrío, sino que tendremos que cumplir una serie de misiones que se nos asignen (por regla general, bastante lineales y de complejidad mínima) que, sin embargo, siempre estarán relacionadas con la caza y/o muerte de algún bichejo.

Para ello contaremos con una notable variedad de armas y de trampas, que aumentarán todavía más según vayan cayendo enemigos ya que podremos usar su cuerpo, su piel y sus huesos para crear nuevos artefactos. Pero eso sí, no tendremos por qué cumplir solos nuestros objetivos: podremos contar con la colaboración de hasta 3 compañeros vía *on-line*, con los que nos comunicaremos mediante textos (ya sea gracias a un teclado conectado vía USB o a los mensajes predefinidos que nos dejará escoger el juego).

El uso de las armas en *Monster Hunter* estará basado en el movimientos de los *sticks* analógicos

El uso de las armas en *Monster Hunter* estará basado en el movimientos de los *sticks* analógicos, dándole una notable facilidad de manejo que, sin embargo, no significa que debamos abrirnos paso a tiro limpio: también será necesaria cierta dosis de estrategia.



O acaban de descubrir petróleo o se han cargado a un monstruo de la manera más bestia...





Más enganchados a Square Enix *on-line*

Según ha anunciado la filial americana de Square Enix, su servicio PlayOnline cuenta ya con más de 500.000 usuarios registrados (incluidos, claro está, japoneses y estadounidenses), a lo que han contribuido las fenomenales ventas que ha conseguido *FF XI* durante las pasadas vacaciones navideñas. No obstante, en Estados Unidos la única versión del juego que está a la venta es la de PC, ya que la edición para PlayStation 2 del primer título *on-line* de la saga madre de Square Enix no aparecerá hasta el próximo mes de marzo. En pocas palabras, que si queréis jugar a su versión europea, más vale que le echéis muuuuuuucha paciencia.



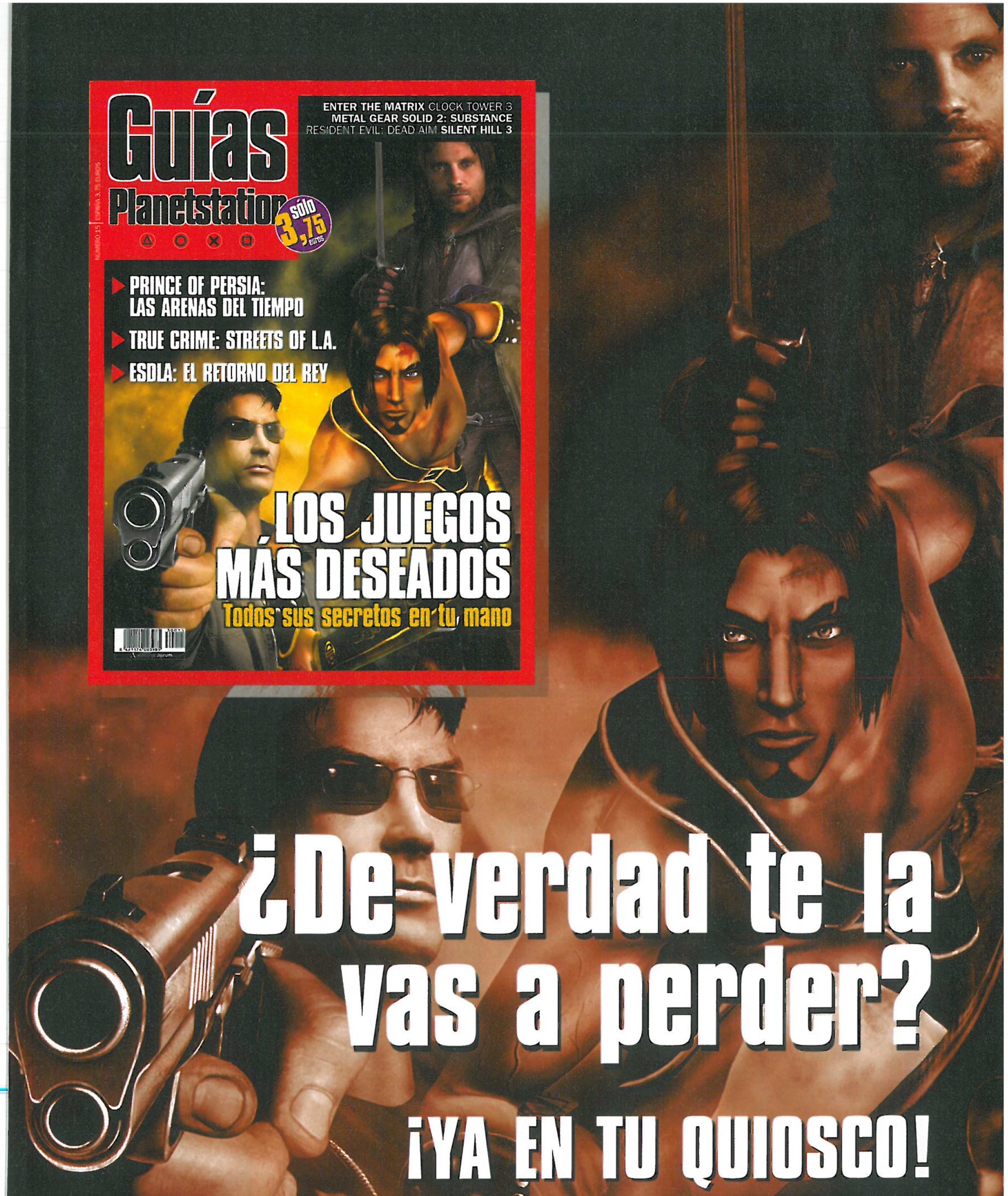


Pruebas en el mundo de Sir Arthur





Está previsto que Game Factory, los desarrolladores taiwaneses de *Ghouls'n Ghost Online Zero*, comiencen próximamente el *betatesting* de esta primera versión en red del clásico de Capcom. Ya se ha confirmado que en él podremos encontrar 18 personajes distintos, entre ellos clásicos como Sir Arthur o Firebrand, además de personajes nuevos como Pamella, la Princesa Vampira. Éstos finalmente estarán modelados con *cel shading*, lo que potenciará el aspecto caricaturesco que sus programadores quieren que tenga el juego. En la web de la compañía ya está disponible un formulario para participar en las pruebas.



Guías Planetstation
ENTER THE MATRIX CLOCK TOWER 3
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
RESIDENT EVIL: DEAD AIM SILENT HILL 3
sólo 3,75 euros
PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
ESDLA: EL RETORNO DEL REY
LOS JUEGOS MÁS DESEADOS
Todos sus secretos en tu mano
¿De verdad te la vas a perder?
¡YA EN TU QUIOSCO!

planeta japón

La fantasía sigue imparable: Más detalles sobre FF XII

Después de la presentación mundial de *Final Fantasy XII* que tuvo lugar el 19 de noviembre del 2003 y que *PlanetStation* cubrió con un extenso y excelente reportaje (no tenemos abuela) sobre los próximos juegos de Square Enix, han ido apareciendo más datos (con cuentagotas) sobre el que se intuye será uno de los mejores juegos de la saga *Final Fantasy*. Entre las novedades destacamos la presentación de dos nuevos personajes, ambos con un diseño que resulta más original y atractivo que el de los propios protagonistas, que siguen el patrón clásico de chaval imberbe con cara de niñato y chica 10 con un conflicto entre su aspecto de rostro dulce y su vestimenta de mujer de mala vida.

Se han presentado dos personajes con un diseño más atractivo que el de los protagonistas

El primero de estos nuevos personajes se llama Fran, una chica de la raza de los *viera* (que aparecía en *Final Fantasy Tactics Advance*), los que mediante sus enormes orejas pueden contactar con el mundo espiritual. Además goza de una gran agilidad y un dominio de las espadas y el arco y la flecha sin igual. Por si fuera poco también posee la habilidad de invocar. Pero esta sorprendente mujer no viene sola (aunque pertenece a una raza poco propensa al trabajo en equipo) ya que es compañera de aventuras de Balfrear, un pirata de raza humana de tan sólo 22 años de edad, mujeriego, experto en armas de fuego y poseedor de su propio barco volador. Este último acompañará a Vaan, el protagonista principal, desde prácticamente el principio del juego, y tendrá un gran peso en la aventura.

Se sabe que en esta nueva fantasía final existirán muchos otros personajes relevantes aunque no todos serán jugables. Para diferenciar la gran cantidad de razas que aparecerán en el juego, los subtítulos de los diálogos utilizarán un tipo de letras representativas de cada una de ellas.

Los primeros detalles de este juego ya informaban que la cantidad de polígonos en la creación de los personajes y escenarios sería inferior al de los *FF* lanzados en PS2 pero que ganaría en detalle. Ahora sabemos que la menor exigencia gráfica en este aspecto permitirá al jugador mover la cámara libremente en las mazmorras y en los campos abiertos del juego. Al igual que sucedía en *Final Fantasy XI* (todavía inédito en nuestro país) al equiparnos con armas y armaduras nuevas, serán visibles en nuestro personaje en todo momento del juego.



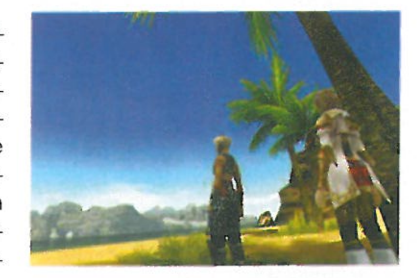
No, no son modelos del catálogo de El Corte Inglés, sino los nuevos personajes de *FF XII*.

▶ **RESPECTO A LOS COMBATES, UNO DE LOS PUNTOS MÁS DEFINITORIOS** de los juegos del género rolero, se asegura que serán una versión aumentada y mejorada de lo visto (o más bien, de lo que veremos) en *Final Fantasy X-2*. Aunque los detalles son todavía muy vagos, se puede apreciar en las imágenes de las batallas que al lado de cada barra de vida hay unos agujeros en el que podremos encajar una serie de gemas azules. Por ahora los efectos que puedan causar en las batallas se mantienen en el más absoluto secreto.





Esperemos que los chicos de Square Enix mejoren las sombras de los *protas*, porque ahora parecen la de Montserrat Caballé...







Ghost in the Shell de nuevo en PS2

Marzo será el mes del lanzamiento de *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, el primer juego basado en la serie de TV del *manga* de Masamune Shirow (y que nada tiene que ver con la trama de la versión cinematográfica que Mamoru Oshii llevó a cabo en el año 1995) para los 128 bits de la consola de Sony. En el juego deberemos dar caza a comerciantes de armas ilegales o acabar con grupos terroristas. El juego pertenecerá al género de acción, y tal y como podemos ver en sus primeras imágenes, será de lo más espectacular. Durante el transcurso del juego podremos manejar a los dos protagonistas del *manga*: Motoko Kutanagi y Batou.

PS One tuvo su propia versión en el año 1997, aunque en aquella ocasión manejábamos mediante realidad virtual una especie de tanque-araña que podía escalar todo aquello que se le pusiera por delante, además de masacrar todo tipo de enemigos.



Pues como no le dé con la pierna que tiene encogida, mucho nos tenemos que Kutanagi ha fallado la patadita.









Ventas en Japón Dic 2003
(según Dengeki)

1. **Biohazard Outbreak** — Plataforma PS2 — Compañía Capcom
2. **One Piece Grand Battle 3** — Plataforma PS2 — Compañía Bandai
3. **Everybody's Golf 4** — Plataforma PS2 — Compañía Sony
4. **Mobile Suit Gundam Z: AEUG Vs Titan** — Plataforma PS2 — Compañía Bandai
5. **Momotarou Dentetsu 12** — Plataforma PS2 — Compañía Hudson
6. **Gran Turismo 4: Prologue** — Plataforma PS2 — Compañía Sony
7. **Ratchet & Clank II** — Plataforma PS2 — Compañía Sony
8. **J. League Winning Eleven Tactics** — Plataforma PS2 — Compañía Konami
9. **Evangelion: Ayanami Ikusai Keikaku with Asuka Hokan Heikaku** — Plataforma PS2 — Compañía Broccoli
10. **Dabituku 3** — Plataforma PS2 — Compañía Sega



Princesa por sorpresa

GeneX hará equipo junto con Gainax para desarrollar el *remake* de *Princess Maker* para PS2. La primera versión del juego salió en 1991 para MSX. La misión del jugador es educar a una niña hasta los 18 para que llegue a ser una princesa. La evolución de este personaje dependerá de la educación que reciba por parte del jugador, que deberá hacer su agenda, elegir su ropa, incluso su dieta. Si la educación no es la correcta la dulce jovencita se puede convertir en una rebelde sin causa. El juego tendrá hasta 30 finales diferentes.

Breves

Idea Factory prepara para abril *Generation of Chaos IV* para PS2, nueva entrega de su saga de *simulation*-RPG, en la podremos construir nuestro propio reino. La mejora más destacada será la de que los escenarios evolucionarán según el estado de nuestro reino. Los personajes principales serán Ruru, la reina del clan vampiro; Vari, un caballero; y Jina, una comandante.

***Inu Yasha: The Cursed Mask*, el juego de rol para PS2 basado en el famoso *anime* nipón que preparaba su lanzamiento para el mes de diciembre de 2003, se ha retrasado hasta marzo del presente año.**

Puntuaciones de Famitsu para juegos de PS2: Battle Gear 3 (Taito): 7 / 7 / 7 / 7 (28 / 40); Bujingai (Taito): 8 / 8 / 7 / 8 (31 / 40) * *Silver*; D -> A: Black (Tonkin House): 7 / 7 / 7 / 6 (27 / 40); Fullmetal Alchemist (Square Enix): 8 / 7 / 7 / 8 (30 / 40) * *Silver*; Hitsuji Mura (Success): 6 / 7 / 7 / 6 (26 / 40); Need for Speed Underground (EA): 8 / 8 / 9 / 9 (34 / 40) * *Gold*; SNK Vs Capcom: SVC Chaos (SNK Playmore): 6 / 6 / 7 / 6 (25 / 40); Spy Fiction (Sammy): 7 / 7 / 7 / 7 (28 / 40); Suisui Sweet (Starfish): 6 / 5 / 5 / 4 (20 / 40); Wizardry Empire III (Starfish Software): 6 / 7 / 7 / 6 (26 / 40)

Los más esperados en Japón
(según The Magic Box)

1. **Dragon Quest VIII** — Plataforma PS2 — Compañía Square Enix
2. **Final Fantasy XII** — Plataforma PS2 — Compañía Square Enix
3. **Dragon Quest V** — Plataforma PS2 — Compañía Square Enix
4. **Metal Gear Solid 3** — Plataforma PS2 — Compañía Konami
5. **Kingdom Hearts II** — Plataforma PS2 — Compañía Square Enix

ránkings

Los más vendidos según Centromail

PS ONE	PS2	X-BOX	GAMECUBE
1 FIFA Football 2004	1 Prince of Persia Las Arenas...	1 Top Spin	1 Mario Kart Double Dash
2 Metal Gear Solid Band	2 Pro Evolution Soccer 3	2 Project Gothan Racing 2	2 Star Wars: Rebel Strike
3 Pro Evolution Soccer 2 Band	3 Need for Spee: Underground	3 Counter Strike	3 FIFA Football 2004
4 Dragon Ball Final Bout	4 Medal of Honor: Rising Sun	4 Medal of Honor: Rising Sun	4 Dragon ball Z Budokai
5 Digimon World 2003	5 True Crime: Streets of LA	5 Rainbow Six+Communicator	5 Soul Calibur II
6 Bratz	6 FIFA Football 2004	6 FIFA Football 2004	6 Mario Party 5
7 Dancing Stage Euromix	7 ESDLA: El Retorno del Rey	7 ESDL: El Retorno del Rey	7 F-Zero GX
8 Dragon Ball Z Ultimate Battle	8 Dragon Ball Z Budokai 2	8 True Crime: Streets of L.A.	8 Need for Speed: Underground
9 Digimon Rumble Arena	9 Ghosthunter	9 Need for Speed: Underground	9 Medal of Honor: Rising Sun
10 Tony Hawk's Pro Skater 4	10 Time Crisis 3 + G-Con 2	10 Splinter Cell	10 The Legend of Zelda: The Windwaker

Los 10 mejores PS One según lectores



1 
Final Fantasy VIII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

2 
Final Fantasy IX
Distribuidor **Infogrames** Género **RPG**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 29**

3 
Metal Gear Solid
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

4 
Final Fantasy VII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 10**

5 
Tekken 3
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 1226**

6 
Vagrant Story
Distribuidor **Acclaim** Género **Action-RPG**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 22**

7 
Silent Hill
Distribuidor **Proein** Género **Aventura**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 10**

8 
Pro Evolution Soccer
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 40**

9 
Resident Evil 2
Distribuidor **Virgin** Género **Survival horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

10 
Soul Reaver
Distribuidor **Proein** Género **Aventura**
Precio **17,90 euros** Análisis **Planet 8**

Los 10 mejores PS2 según lectores



1 
Metal Gear Solid 2
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **39,95 euros** Análisis **Planet 40**

2 
Gran Turismo 3
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

3 
GTA: Vice City
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

4 
Final Fantasy X
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 43**

5 
Jak II: El Renegado
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 59**

6 
Silent Hill 3
Distribuidor **Konami** Género **Survival horror**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 54**

7 
Pro Evolution Soccer 3
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 59**

8
Soul Calibur II
Distribuidor **EA** Género **Beat'em-up**
Precio **69,95 euros** Análisis **Planet 58**

9 
Devil May Cry
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 36**

10 
Z.O.E.: The 2nd Runner
Distribuidor **Konami** Género **Acción**
Precio **69,95 euros** Análisis **Planet 58**

Los 10 mejores PS2 según Planetstation

1 **MGS 2: Substance**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 53**

2 **Final Fantasy X**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 43**

3 **GTA: Vice City**
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

4 **Devil May Cry**
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 36**

5 **Soul Calibur II**
Distribuidor **EA** Género **Beat'em-up**
Precio **69,95 euros** Análisis **Planet 58**

6 **Jak II: El Renegado**
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 59**

7 **Silent Hill 3**
Distribuidor **Konami** Género **Survival horror**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 54**

8 **Pro Evolution Soccer 3**
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 59**

9 **Gran Turismo 3**
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

10 **Z.O.E.: The 2nd Runner**
Distribuidor **Konami** Género **Acción**
Precio **69,95 euros** Análisis **Planet 58**

Los mejores del mes

1 **Sonic Heroes**
Distribuidor **Acclaim** Género **Plataformas**

2 **Downhill Domination**
Distribuidor **Codemasters** Género **Deportivo**

3 **ARC El Crepúsculo...**
Distribuidor **Sony** Género **Rol**

4 **I- Ninja**
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**

5 **Harry Potter Quidditch...**
Distribuidor **EA** Género **Deportivo**

Los 5 mejores PS One según Planetstation

1 **Metal Gear Solid**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

2 **Final Fantasy VIII**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

3 **Vagrant Story**
Distribuidor **Acclaim** Género **Action-RPG**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 22**

4 **Tekken 3**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

5 **Resident Evil 2**
Distribuidor **Virgin** Género **Survival horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

Los más esperados

1 **Final Fantasy X-2**
Distribuidor **EA** Género **RPG**



2 **MGS 3: Snake Eater**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**

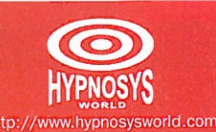
3 **Gran Turismo 4**
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**

4 **Resident Evil: Outbreak**
Distribuidor **Por determinar** Género **Acción**

5 **Castlevania: L.O.I.**
Distribuidor **Konami** Género **Acción**

¡PARTICIPA EN LOS 10 MEJORES Y GANA UN MANDO DVD CON SOPORTE VERTICAL!

ENVÍANOS TUS RÁNKINGS CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO!) A: PLANETSTATION EDITORIAL AURUM Concurso 'LOS 10 MEJORES'
Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona
E-mail planet@ed-aurum.com Fax 93 310 65 17



http://www.hypnosysworld.com

ENVÍA TU MENSAJE AL:

7777

¡EL AUTÉNTICO!

COSTE DEL MENSAJE 0,90€ +IVA

MOVILISTO

CONFIGURA TU MÓVIL MULTIMEDIA

Para recibir correctamente los productos multimedia, tu móvil tiene que estar configurado. Si no es así, o no estás seguro, envía la palabra **CONFIGURAR** al **7777**. En unos segundos recibirás unas sencillas instrucciones con las que configurar tu móvil.

¡TU NOMBRE DENTRO DE UNA FOTO!

Conviértete en la envidia de todos con tu nombre al más puro estilo Matrix, con la solera de un cartel de toros o convertido en una señal de stop. ¡Tú decides! Puedes pedir varios, guardarlos, y cambiarlos cada día. ¡Alucinarán con tu móvil!

Envía **NOMBRE** seguido del **código que quieras** y de tu **nombre** o el texto que quieras.

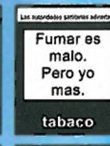
Ejemplo: **NOMBRE MATRIX JAVI**

¡Único en España!



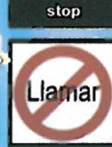














pirata · anillo · toro · galaxia · matrix
nota · dibujo · pizarra · tabaco · heavy · fuego · calavera
sangre · windows · stop · paz · japones · metro · lobo
grafiti · blade · prohibido · cartel · feo · corcho · hindu

Móviles compatibles: NOKIA 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage. SONYERICSSON P800, T610, T300, T310, T68i, T68. PANASONIC G60, GD87, X70. SIEMENS S55, SL55, M55. MOTOROLA T720i, E365. SHARP GX10, GX20. SAMSUNG E700, x100, X600.

Este servicio requiere dos mensajes

¡ÉCHALE CARA AL MÓVIL!



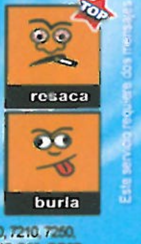
¡Nuevo!



Alegre, triste, enfadado... ¿cómo te sientes hoy? ¡Pon la cara que más te va en tu móvil! Envía **CARA** y cada vez que lo hagas recibirás un rostro nuevo para tu móvil. Si lo prefieres, envía **CARA** seguido del **nombre de la cara** que quieres poner en tu pantalla. Ej: **CARA RISA**







guay · dolor · miedo · risa · resaca
enfadado · cansado · serio · alegre · burla

Móviles compatibles: NOKIA 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage. SONYERICSSON P800, T610, T300, T310, T68i, T68. PANASONIC G60, GD87, X70. SIEMENS S55, SL55, M55. MOTOROLA T720i, E365. SHARP GX10, GX20. SAMSUNG E700, x100, X600.

Este servicio requiere dos mensajes

¡DALE COLOR A TU NOMBRE!

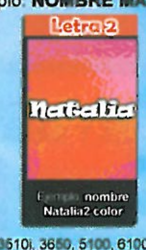
PERSONALIZA TU PANTALLA CON TU ESTILO

¡Tú eliges! Tatúa en tu pantalla lo que quieras y con la letra que quieras.

Envía **NOMBRE** seguido del **nombre o texto** que quieras y del **número de letra** que más te guste.

Ejemplo: **NOMBRE MARTITA0**







Letra 0	Letra 1	Letra 2	Letra 3	Letra 4
Martita	Te quiero	Natalia	GUAPA!!	JAIME
Ejemplo: nombre Martita0 color	Ejemplo: nombre Te quiero1 color	Ejemplo: nombre Natalia2 color	Ejemplo: nombre GUAPA!3 color	Ejemplo: nombre JAIME4 color

Móviles compatibles: NOKIA 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage. SONYERICSSON P800, T610, T300, T310, T68i, T68. PANASONIC G60, GD87, X70. SIEMENS S55, SL55, M55. MOTOROLA T720i, E365. SHARP GX10, GX20. SAMSUNG E700, x100, X600.

Este servicio requiere dos mensajes

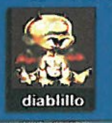
¡DALE COLORIDO A TU MÓVIL

Aprovecha al máximo tu móvil multimedia. ¡Ahora ya puedes lucir las imágenes más flipantes! Pídelas, guárdalas y pon cada día la que más te apetezca. Envía **FONDO** seguido del **nombre de la imagen** que quieras conseguir. Ejemplo: **FONDO TORO**

TOP



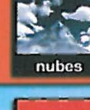





gatito · bruja · duende · toro · diablillo · delfines · isla

Nuevos









graffiti1 · pintando · nubes · carretera · dragon3 · deforme · osito









delfin · fuego · espana · amorchino · ojito · monitos · mariana

Móviles compatibles: NOKIA 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage. SONYERICSSON P800, T610, T300, T310, T68i, T68. PANASONIC G60, GD87, X70. SIEMENS S55, SL55, M55. MOTOROLA T720i, E365. SHARP GX10, GX20. SAMSUNG E700, x100, X600.

Este servicio requiere dos mensajes

¡JUEGA A TOPE!

JAVA NOKIA ¡NO TE ABURRAS!

¡Sólo 1,8€!

Consigue los videojuegos más alucinantes a todo color. Envía **JUEGO** seguido del **nombre del juego** que quieras conseg

Ejemplo: **JUEGO COMECOCOS**







COMECOCOS: juego comecocos · MOTORAID: juego moto · BLOCKS: juego bloques · NEW SKOOL SKATER: juego skate · FINAL COMBAT: juego combate







WIZARD PINBALL: juego pinball · DAKAR RALLY: juego dakar · JUMPING FROG: juego rana · POLAR RACE: juego polar · DESERT WARS: juego desierto

Móviles compatibles: Nokia 3510i, 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-G

LOGOS A COLOR

NOKIA

¡Alucinantes dibujos para tu pantalla! Pide el que más te guste.

Envía **LOGO** seguido del **nombre** del que más te guste y de la palabra **COLOR**

Ejemplo: **LOGO TORO COLOR**

TOP








radical · tiburon · toro · alfombra · dragoncito · gatuna

NUEVOS





central · moscas · saludo · antitabaco · moto2 · brujita
corazonalas · tribal · esperma · dragon · delfin4 · paz2
calavera · corazones · dragon3 · coche · bandera · abeja

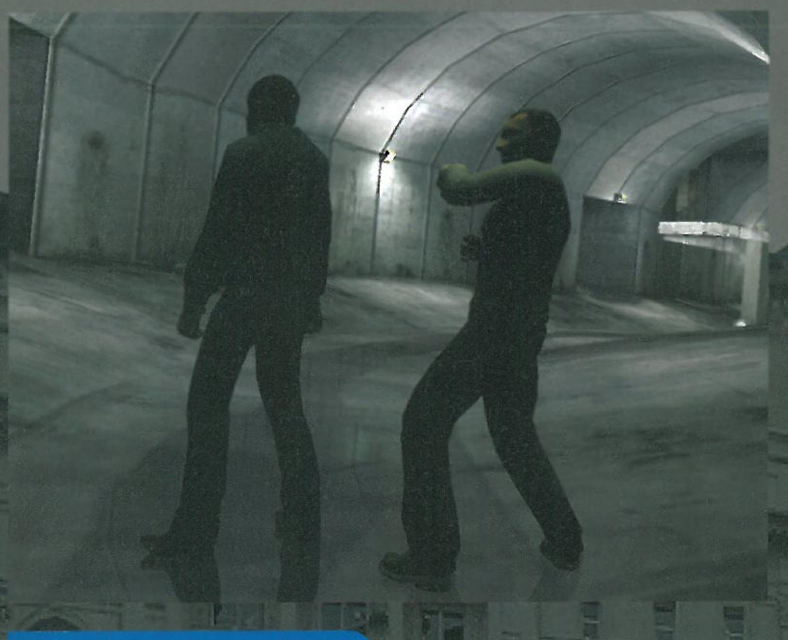
Válido para los NOKIA: 3510i, 8910i, 3100, 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 3200.

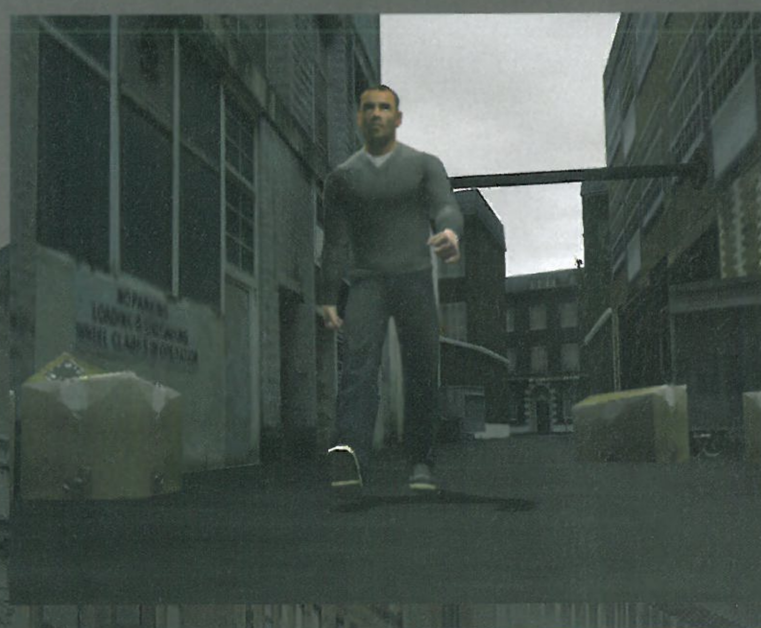
MUCHO MÁS EN LA WEB DE MOVILISTO **www.movilisto.com** ¡VISÍTALA!

VISITA EL CANAL DE MOVILISTO EN EL DIAL 277 DE DIGITAL +

Mientras aún nos dura en la boca el dulce sabor de *True Crime*, los artistas antes conocidos como Team Soho nos han sorprendido anunciando que ya tienen muy adelantada la primera secuela de su particular "alumno" de la saga *GTA*, *The Getaway*. Y, por las primeras informaciones que nos han proporcionado sus desarrolladores, este segundo capítulo promete muchas novedades y una jugabilidad renovada. Que pinta muy muy bien, vamos.

The Getaway 2



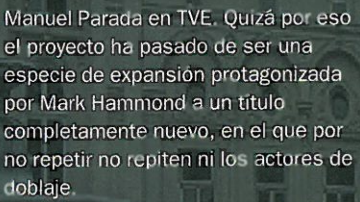


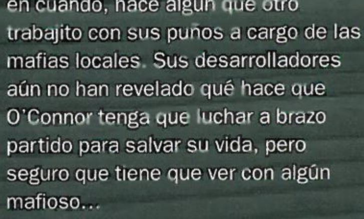
Plataforma **PS2**
Desarrollador **London Studio**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Finales 2004**

Aunque tuvo una acogida más bien fría entre la crítica especializada, el primer *The Getaway* consiguió un volumen de ventas bastante aceptable... aunque para nada espectacular. Eso ha provocado dos cosas: una, que se haya desarrollado una secuela de forma casi inmediata; y la otra, que buscando un poco de renovación en la saga el productor y el director del título anterior hayan sufrido el mismo destino que José Manuel Parada en TVE. Quizá por eso el proyecto ha pasado de ser una especie de expansión protagonizada por Mark Hammond a un título completamente nuevo, en el que por no repetir no repiten ni los actores de doblaje.

El protagonista es el boxeador *amateur* Eddie O'Connor, que también trabaja de gorila

Ambientado dos años más tarde que el juego original, *The Getaway 2* toma como protagonista a un boxeador *amateur* llamado Eddie O'Connor, que aparte de una carrera exitosa en el mundo pugilístico también ejerce como gorila (de los que protegen a la gente, no de esos que comen plátanos y se cuelgan de los árboles) y, de vez en cuando, hace algún que otro trabajito con sus puños a cargo de las mafias locales. Sus desarrolladores aún no han revelado qué hace que O'Connor tenga que luchar a brazo partido para salvar su vida, pero seguro que tiene que ver con algún mafioso...





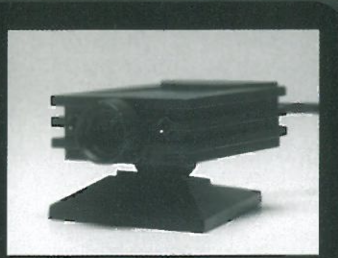
Más grande, más espectacular

Eso sí, en lugar de la trama contada desde dos puntos de vista con la que contaba el primer episodio de la saga,





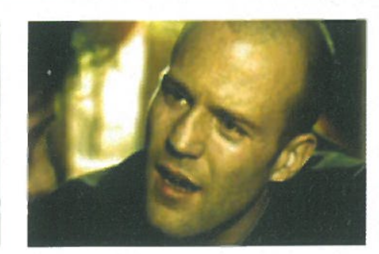




► **POR AQUELLO DE QUE LOS DESARROLLADORES DE LA SAGA *THE GETAWAY* son también los autores de los juegos aparecidos hasta el momento para EyeToy, se ha extendido el rumor de que esta secuela podría utilizar dicho periférico para darle nuestra cara al protagonista... algo que sería genial pero que, sinceramente, vemos bastante crudo.**

Mafiosos a la británica





Aunque a nivel jugable el primer *The Getaway* le debía muchísimo a *GTA*, a nivel argumental y de personajes era un auténtico calco de las películas de mafiosos de Guy Ritchie, *Lock & Stock* y *Snatch: Cerdos y Diamantes* (sí, ésas que hizo antes de casarse con Madonna y hacer un bodrio como *Barridos por la Marea*). Y parece ser que los desarrolladores de esta secuela siguen queriendo mantener su particular homenaje a Ritchie, visto que Eddie O'Connor es prácticamente un calco de Jason Statham, uno de los actores fetiche del director británico... sí, antes de casarse con Madonna.





The Getaway 2 contarán con una historia con diversos hilos argumentales que se irán entrecruzando (y en la que, según sus programadores, podremos encontrar un giro de guión que nos dejará a todos pegados al asiento cual marujas viendo la petición de mano del Príncipe a Letizia Ortiz).

Si al detalle de que este juego contará con varias tramas cruzadas le unimos el comentario de los chicos de London Studio de que habrá movimientos especiales para determinados personajes y lugares, llegamos a la conclusión de que es más que probable que, como su predecesor, el título cuente con varios personajes jugables aparte del bueno (aunque un poco violento) de O'Connor. Lo que sí sabemos con seguridad es que no sólo encontraremos un mayor número de localizaciones, sino que éstas además serán bastante más amplias que en el primer *The Getaway*. Así que, aunque el grueso de la historia seguirá transcurriendo en el centro de Londres (que, eso sí, contará con un mayor nivel de detalle), también tendremos que trasladarnos a otras zonas de la ciudad, destacando especialmente los suburbios.

Aunque nos moveremos por el centro de Londres, también visitaremos otras zonas

Las fases a pie, uno de los mayores defectos del anterior episodio de la saga, van a estar muy, pero que muy mejoradas en *The Getaway 2*. Aprovechando que el nuevo protagonista tiene más facilidad para lanzar sus puños que Mazinger Z, contaremos con nuevos y contundentes movimientos de combate, además de unas capacidades de sigilo bastante más completas que las de su predecesor. Además, estas fases no estarán únicamente ambientadas a nivel del suelo, sino que en ellas también podremos movernos, por ejemplo, por los tejados, donde protagonizaremos más de una espectacular persecución.







► **EL AÑO PASADO SE DISPARÓ LA NOTICIA DE QUE SCREEN GEMS,** la división de películas independientes de Sony, podría estar preparando un film basado en el primer *The Getaway* con vistas a lanzarlo al mismo tiempo que su secuela. Sin embargo, parece que la recepción un tanto fría del juego dejó dicho proyecto aparcado en un cajón...

Un paseo por Londres

No obstante, como ocurría en predecesor los grandes protagonistas de The Getaway 2 serán los vehículos que podremos "agenciarnos" para movernos más rápida y eficazmente por la ciudad. Se ha ampliado la



nómina de coches que podremos conducir y, además, éstos contarán con una mejor dinámica que hará su conducción mucho más divertida... a lo que, sin duda, contribuirá que ya no tengamos que guiarnos únicamente por los intermitentes de nuestro coche: los desarrolladores han implementado un sistema de indicaciones en las calles que facilitarán mucho nuestros paseos.

De todas maneras, si hay una adición interesante a los transportes que podremos usar en esta secuela ésta es, sin lugar a dudas, la posibilidad de usar el metro de Londres que los chicos de London Studio han prometido que incluirá este juego. No sabemos ni de qué forma ni con cuanta profundidad aunque, teniendo en cuenta la facilidad para el latrocinio de los protagonistas de la saga, dudamos de que O'Connor pague billete para entrar...

Los chicos de London Studio han prometido que podremos usar el metro de Londres en el juego

Desde luego, los programadores de The Getaway 2 aún se guardan muchos ases en la manga pero, por las impresiones que nos está causando el proyecto, podría ser un giro interesante para una saga que pecaba de fría y de tomarse demasiado en serio a sí misma. El resultado, a finales de año.

El rey del (nuevo) género

¿Cuál es el representante de eso que podríamos llamar el "género GTA" que más se ajusta a tus gustos? Gracias a esta comparativa, podrás saberlo de un solo vistazo...

	GTA: Vice City	True Crime	The Getaway
HISTORIA	Irónica y llena de mala leche: todo un homenaje a Scorsese y el cine de gánsters.	Una película de Hong Kong pasada por el tamiz de los filmes americanos de polis.	Mezcla del cine Guy Ritchie (aunque sin su ironía) y de dramón policíaco.
PROTAGONISTA	Tommy Vercetti, un dechado de carisma gracias, sobre todo, a la voz de Ray Liotta.	Nick Kang, un superpoli clásico a medio camino entre Chow Yun Fat y Jackie Chan.	Mark Hammond y Nick Carter, un ladrón y un poli con el carisma de un zapato (usado).
ENTORNOS	Una enorme ciudad por la que podemos movernos arriba y abajo casi sin cargas.	Reproduce las calles de Los Ángeles al milímetro, aunque ciertos saltos delatan las cargas.	Podrás moverte por las calles reales de Londres sin apenas tiempos de carga.
VEHÍCULOS	A los coches y a los barcos de *GTA III* se les han añadido motocicletas y helicópteros.	Sólo podremos llevar coches y, aunque son atractivos, no hay una gran variedad.	Podemos agenciarnos todo tipo de coches, taxis, autobuses y vehículos de cuatro ruedas.
CONDUCCIÓN	Plenamente *arcade* y completamente irreal, aunque con una física muy diferenciada.	También totalmente *arcade*, aunque bastante más limitada y con control poco variado.	Realista para un juego de este género, lo que provoca muchas incomodidades jugables.
FASES A PIE	El apuntado automático hace mucho, aunque no son el punto más fuerte de este juego.	La jugabilidad de *shooter* de este juego lo hace muy divertido fuera de los vehículos.	Tiene buenas ideas, pero no sabe aprovechar sus deudas con *Headhunter* y con *MGS 2*.

El horror se extiende por PS2



Uno de los géneros por excelencia de la 128 bits de Sony, el *survival horror*, está viviendo una época de oro gracias a la aparición de una serie de títulos que están refrescando sus (un tanto estancadas) reglas genéricas. Juegos como *Resident Evil Outbreak*, *Forbidden Siren*, *Project Zero 2* y *Obscure* tienden cada vez más a ponernos en la piel de personas normales y corrientes obligadas a enfrentarse al más puro terror, aunque aún podemos encontrar héroes del FBI como en *X-Files: Resist or Serve* o asesinos convictos como en *The Suffering*. Temblad, lectores. El terror se acerca.

No estaba muerto, estaba en Raccoon City

Resident Evil Outbreak

Coincidiendo con la salida de este juego en Japón, los intrépidos redactores de *PlanetStation* y sus diccionarios de japonés (dejad de revolcaros por el suelo que os van a llamar la atención), se han aliado de nuevo para que seáis los primeros en saberlo todo sobre el primer *Resident on-line*

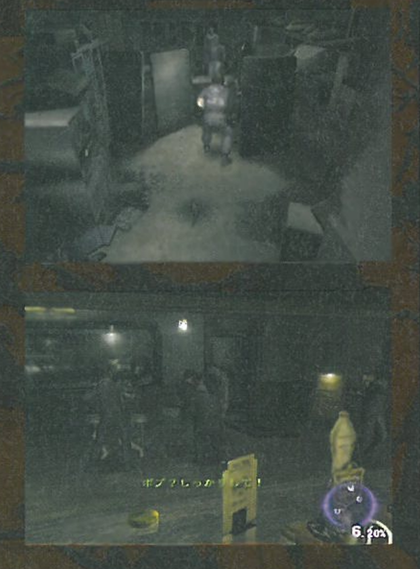
Plataforma **PS2**
Desarrollador **Capcom**
Editor **Capcom**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **Por determinar**

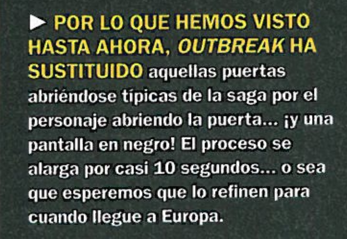
Ahora que ya es casi seguro que *Resident Evil Outbreak* también será *on-line* en Europa (salvo nuevo cambio de opinión de los señores de Capcom), lo que la mayoría de los fans de la saga se estarán preguntando es si el juego merecerá la pena si no se dispone de conexión. Pues os podéis ir frotando las manos, aficionados a la caza de zombis, porque la respuesta es un rotundo "Sí" (así, con mayúsculas). Y es que el hecho de estar pensado para varios jugadores no sólo no deja cojo el modo *off-line*, sino que además añade diversas innovaciones que la saga ya iba necesitando. Para empezar, el juego no está basado en un único hilo argumental, sino en diversos escenarios más breves, cada uno con su propio argumento y situaciones. Pese a que intervienen otros personajes aparte de los protagonistas (y en algunos capítulos incluso contaremos con el inevitable malo humano), el argumento es bastante secundario; más que nada porque un juego pensado para el juego *on-line* tiene que ofrecer muchos decorados diferentes para que los jugadores no se aburran (más o menos como *SOCOM* pero con zombis). Pero esto le añade un plus de interés al título, ya que por una vez no somos héroes de mandíbula cuadrada intentando salvar al mundo, sino ciudadanos anónimos que se han visto envueltos en una pesadilla y que intentan salvar el pellejo. Además, a partir de que nos dañe el primer zombie se iniciará una infección que al llegar al 100% supondrá el fin de la partida, lo que acrecienta mucho esa

Estar pensado para el juego *on-line* añade unas novedades que la saga iba necesitando









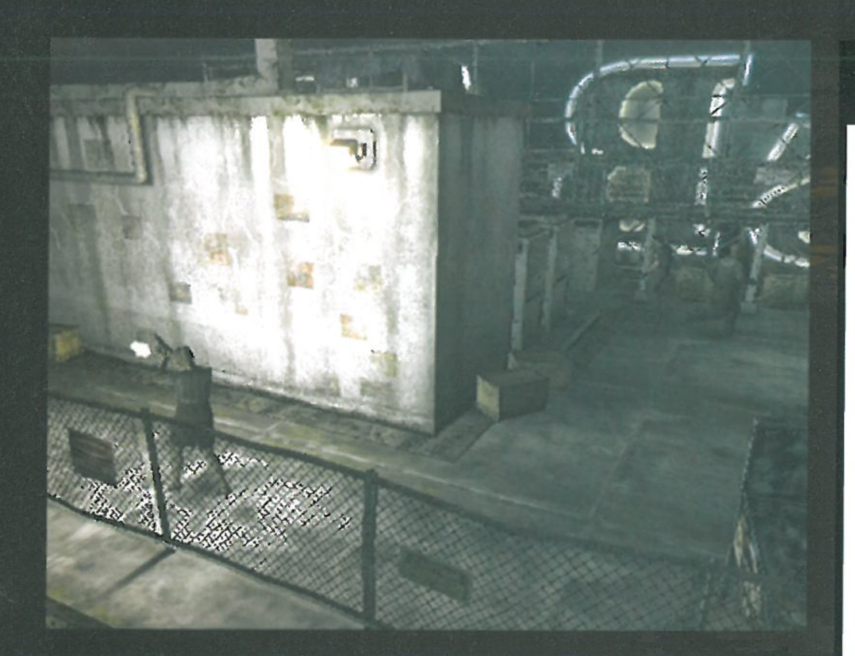
► POR LO QUE HEMOS VISTO HASTA AHORA, *OUTBREAK* HA SUSTITUIDO aquellas puertas abriéndose típicas de la saga por el personaje abriendo la puerta... ¡y una pantalla en negro! El proceso se alarga por casi 10 segundos... o sea que esperemos que lo refinen para cuando llegue a Europa.

¿Envidia de *Silent Hill*?





Pese a que siempre habían dispuesto de un pírrico cuchillito como arma por defecto, los protagonistas de *Resident Evil* siempre habían sido mucho más propensos a utilizar toda clase de armas de fuego antes que armas blancas (¿será que no tienen demasiada intención de acercarse tanto a los zombis?). Pero eso ha cambiado en *Resident Evil Outbreak*, donde podremos utilizar armas muy variopintas: por ejemplo, en la fase del bar encontraremos desde tuberías cortadas hasta escobas, pasando por productos de limpieza que lanzar a los ojos de los zombis. En la fase del hospital usaremos desde las muletas hasta ácidos que podremos arrojar. En resumen, que no hace falta ir siempre con la escopeta por la vida...



sensación de huida desesperada ya que todo el escenario se vuelve una gran cuenta atrás.

Cada uno de los capítulos es como un *Resident* en pequeño, lleno de situaciones típicas de la saga como llaves que se deben llevar de un lado a otro, sencillos puzzles que resolver y sustos por todas partes; pero esta vez no estamos solos a la hora de solventar estos problemas, sino que deberemos contar con nuestros compañeros para avanzar.

Cada uno de los capítulos es como un *Resident* en pequeño, lleno de situaciones típicas de la saga

Eso se debe a que las armas y municiones escasean más que nunca, pero también a que el número de objetos que podremos transportar se ha reducido drásticamente: los personajes sólo pueden llevar cuatro objetos (incluyendo los vitales para continuar en la aventura) lo que provoca un cambio radical a la hora de utilizar los ítems curativos y el armamento. En lugar de reservar la munición para los monstruos grandotes como solía pasar, ahora lo más adecuado es utilizarlo todo para evitar que los zombis nos infecten y para aligerar el inventario. Por fortuna, a eso se añade que nuestros compañeros de sustos (aunque estén controlados por la consola) también recogerán objetos que podremos intercambiar con ellos en cualquier momento gracias a un sencillo sistema integrado en el menú. Para que os hagáis una idea, será más o menos como recargar un arma o mezclar hierbas: cosa de mover recuadros de un personaje a otro.

Pero es que además cada uno de los protagonistas contará con sus propias características, tanto en forma de un movimiento único (desde dar patadas hasta esquivar, pasando por protegerse o lanzar objetos) como por tener una habilidad relacionada con su profesión que los demás no tienen: por ejemplo Kevin, el policía, contará con un pistolón desde el principio; Yoko, la estudiante, puede llevar cuatro objetos más que los demás gracias a su mochila, y David, el fontanero, tiene capacidad para juntar otros objetos y fabricar nuevas armas.

Zombis en 3D

Pese a que dicho sistema de control promete y mucho, lo que realmente ha dejado con la mandíbula

Esto si es poner en antecentes

Si el reportaje sobre los mejores momentos de los videojuegos que os ofrecimos el mes pasado hubiera salido en esté número, la escena de presentación de *Resident Evil Outbreak* hubiera estado entre las elegidas, porque tanto la situación que nos cuenta como las imágenes utilizadas e incluso son banda sonora son magistrales.



Imagen 1

Una cámara subjetiva nos muestra un animalillo que corre por las cloacas. De repente empiezan a caer casquillos de bala y la imagen sube para enseñarnos a un miembro de las fuerzas especiales de Umbrella en una situación...digamos... "apurada".



Imagen 2

Los pobres chicos de Umbrella son literalmente masacrados por el monstruo Birkin (aquel bicho resultante de la mutación del creador del G-Virus en *Resident Evil 2*). Sí, amigos, estamos presenciando cómo comenzó la infección... ¡y nos encanta!



Imagen 3

Mientras todo esto ocurre, las escenas reales se intercalan con otras más subjetivas que nos muestran los efectos del virus. Además, sirven para intercalar los títulos de crédito y la pantalla de título, (porque igual alguien aún no sabía como se llamaba el juego).



Imagen 4

El animalillo recorre diversos cadáveres hasta que encuentra uno que aún respira. En ese momento descubrimos que se trata de una rata que está más que dispuesta a darse un festín con los pobres soldados. Resumiendo: las ratas propagan infecciones y encima su dieta no es nada sana.



Imagen 5

Mientras las ratas se encargan de lo que queda de los soldados, la cámara atraviesa la reja de una alcantarilla para enseñarnos la ciudad que hay sobre esta escena, una ciudad que pronto será muy parecida al infierno. ¿A qué ya sabéis de qué ciudad americana del Medio Oeste se trata?





desencajada a los miembros de esta Redacción ha sido el apartado técnico del juego. El nivel que alcanzan las expresiones faciales en tiempo real sólo es comparable al de un algunos títulos de Square Enix; los juegos de luces y las sombras que proyectan los héroes son de lo más real que nos hemos echado a la cara, y todos los personajes cuentan con bastantes más animaciones que en títulos anteriores de la saga (y algunas la mar de espectaculares, como la que nos permite disparar a la cabeza de un zombi que nos ha agarrado para librarnos de él). De hecho, el único "pero" que hasta ahora adivinamos en el juego es un *clipping* exageradísimo, tanto con algunos elementos del decorado como entre los personajes protagonistas, que directamente se traspasan los unos a los otros; y es que a menudo la acción transcurre en unos corredores tan estrechos que sería un título injugable de no ser así...

Las luces y sombras que proyectan son de lo más real que nos hemos echado en cara

Fallos técnicos aparte, estamos ante el título que las legiones de fans del *survival horror* seguramente estaban esperando. Y es que aunque la historia de la lucha contra Umbrella no avance mucho, tener un juego que respira ambientación *Resident Evil* por los cuatro costados será un buen regalo para todos los fans de la saga sin una GameCube.

HORRODÓDROMO

AMBIENTACIÓN El sonido, los decorados y la luz (escasita) se unen para crear una ambientación desasosegante como pocas.	5/5
SUSTOS Como suele pasar, los zombis y otros monstruos diversos aparecen en cualquier momento y por el lugar más inesperado.	4/5
HISTORIA Como se basa en personajes anónimos enfrentándose a hordas de zombis, el argumento no matará, ¡pero habrá muchos!	5/5
PUZZLES Los enigmas de la saga nunca han sido demasiado difíciles, pero en esta ocasión requerirán de la cooperación de otros.	4/5



► **EL JUEGO ALBERGA DIVERSAS *SIDE QUESTS* QUE NOS PERMITEN** fabricar barricadas que frenen el avance de los zombis o encontrar algunos escondites donde zafarnos de ellos a lo *Metal Gear Solid*. Todos estos elementos hacen que *Outbreak* tenga un componente de aventura bastante marcadito.



Decorados reciblables

Una de las ventajas de llevar cuatro juegos ambientados en la misma ciudad es que no tienes que gastar demasiado tiempo en diseñar nuevos decorados. Y es que, al igual que ocurría en *Resident Evil 3* (que volvía a llevarnos a la comisaría de policía en la que transcurría buena parte de la acción de *Resident Evil 2*), *Resident Evil Outbreak* nos acabará llevando a lugares conocidos. Aquí tenéis un par de ejemplos:



La primera imagen nos muestra a Leon S. Kennedy batiéndose el cobre con nuestro querido monstruo Birkin en un extraño elevador.



En esta otra vemos a los anónimos personajes de este juego... ¡en el mismo elevador!... Vaya, ahora entendemos qué pintaba ese elevador en el piso superior.



Esta vez, la imagen de la izquierda nos enseña a Carlos Oliveira entrando en el Hospital de Raccoon... que volará por los aires unos minutos después.



La segunda imagen nos enseña al pobre policía en mitad del mismo hospital listo para ser perseguido por uno de esos monstruos incansables a lo Nemesis.







Mamá, fotografío gente muerta

Project Zero 2: Crimson Butterfly

Vista la cálida acogida que tuvo el primer (y brillante) *Project Zero*, no ha sido una sorpresa la rapidez con la que Tecmo ha desarrollado una secuela... perdón, precuela

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Tecmo**
Editor **Tecmo**
Distribuidor **Ubisoft**
Lanzamiento **2º Trimestre del 2004**

Aunque lo más fácil para sus desarrolladores hubiera sido recuperar a la protagonista del primer juego y colocarla en una nueva aventura, éstos han optado por no seguir el ejemplo de los guionistas de *Noche de Fiesta* y no repetir la misma historia hasta la náusea. Así que han decidido dar un salto atrás en el tiempo de 30 años (tipo *Cuéntame* pero sin nostalgia franquista, vamos) para contarnos el origen de la "Camera Obscura" y su primera utilización como arma contra los fantasmas.

Precisamente esa primera usuaria "agresiva" de la camarita de marras es la protagonista de *Project Zero 2*, Mio Amakura, que junto a su hermana gemela Mayu va a parar a un pueblo perdido en la montaña, Minakami, con una densísima población de fantasmas. Como es lógico, ambas deberán intentar escapar de allí, lo que no será sencillo debido a que Mayu tiene más facilidad para desaparecer que los bolígrafos en las montañas de papel que cubren la mesa de nuestro bienamado director Gillian. Pero además, descubrirán que no han llegado al lugar por casualidad, sino que han sido atraídas por un propósito muy concreto... además de maléfico y absolutamente escalofriante.

Dicha historia se nos irá desvelando poco a poco según vayamos explorando los escenarios del juego, que sus programadores han ampliado en un 50% hasta el punto de que hemos pasado de la casa que recorríamos de arriba a abajo en el primer *Project Zero* a todo un pueblo que debemos visitar en su secuela, incluyendo (cómo no) la preceptiva visita al cementerio local.

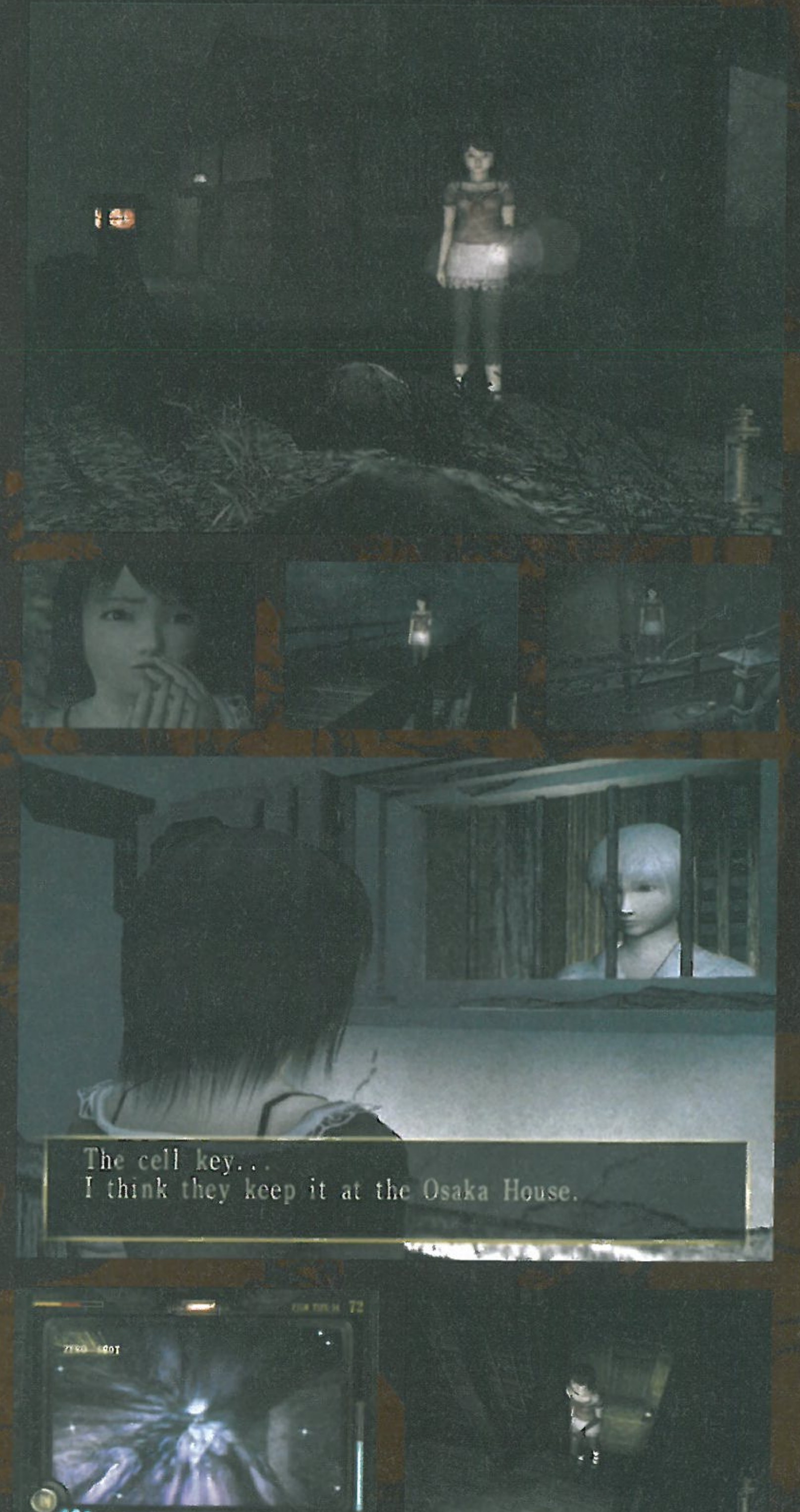
Los programadores han ampliado en un 50% los escenarios con respecto a *Project Zero*

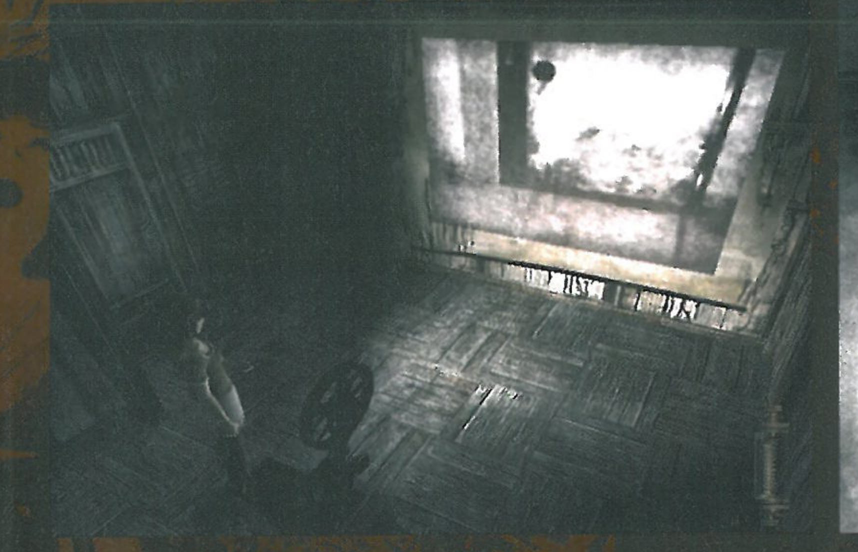
Sonría, señor fantasma

Como era de esperar, los chicos de Tecmo han mantenido el sistema de combate basado en usar la "Camera Obscura" en primera persona para atrapar a los fantasmas, aunque hay que agradecer que su manejo se haya mejorado notablemente. Y es que, mientras en el primer capítulo de la saga era fácil acabar más caneados que José Luis Rodríguez Zapatero en

► LAS CINTAS MAGNETOFÓNICAS DEL PRIMER *PROJECT ZERO* han sido sustituidas en su secuela por unos cristales espectrales generados por los fantasmas que podemos escuchar en una radio especial, creación también del inventor de la "Camera Obscura". De todas maneras, son igual de inquietantes que las grabaciones de su antecesor...

"¡Oh no, Dios mío! ¡Como no me dé prisa no llegaré a tiempo para saber si al final es Fresita la que gana *Gran Hermano*!"





un congreso de militantes del PP, en *Project Zero 2* la cosa será más sencillita gracias a la mayor movilidad de la protagonista con la cámara en la mano, por no hablar de que se ha simplificado mucho la adquisición de mejoras y habilidades adicionales para el cacharrito.

Y esto será especialmente necesario ya que, mientras la protagonista de *Project Zero* tenía que recorrer los terroríficos escenarios ella solita, en este título Mio tendrá la (no muy útil) compañía de su hermana Mayu, a la que tendrá que proteger de los ataques fantasmales e incluso salvarla de algún ectoplasma con ganas de tocar carne femenina cual redactor de *PlanetStation* en sábado noche. Eso sí, a cambio la gemela en cuestión nos ayudará a resolver algunos puzzles sencillos del tipo "ponte aquí y yo me pongo allí para abrir esta puerta".

El manejo en primera persona de la "Camera Obscura" se ha mejorado notablemente

Además, aunque no sean demasiado evidentes al primer golpe de vista (en ese sentido, el parecido con su antecesor es bastante evidente... de hecho, las gemelas protagonistas se parecen bastante tirando a mucho a la Riku de *Project Zero*), *Project Zero 2* contará con mejoras gráficas, especialmente en el uso de efectos de luces y sombras y, por supuesto, un inquietante uso del filtro de ruido que puso de moda en el género de terror el magnífico *Silent Hill 2*. No obstante los protagonistas seguirán siendo los fantasmas, unas apariciones que ganan por goleada terrorífica a las que debíamos enfrentarnos en *Ghosthunter*.

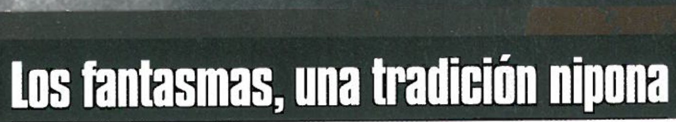


No, no es que sea la niña de *The Ring*. Es que parece ser que a los japoneses les da mal rollo las niñitas con el pelo largo...



HORRODÓDROMO

AMBIENTACIÓN Igual que su antecesor, su inquietante atmósfera sigue siendo uno de sus puntos fuertes.	5/5
SUSTOS ¡Sus apariciones fantasmales siguen poniendo los pelos como escarpias a la Redacción!	5/5
HISTORIA Un poco superficial, pero con detalles terroríficos y con una parte final escalofriante.	4/5
PUZZLES Al estilo *Silent Hill*, esto es, de dar muchas vueltas, pensar mucho y frustrarte aun más.	4/5

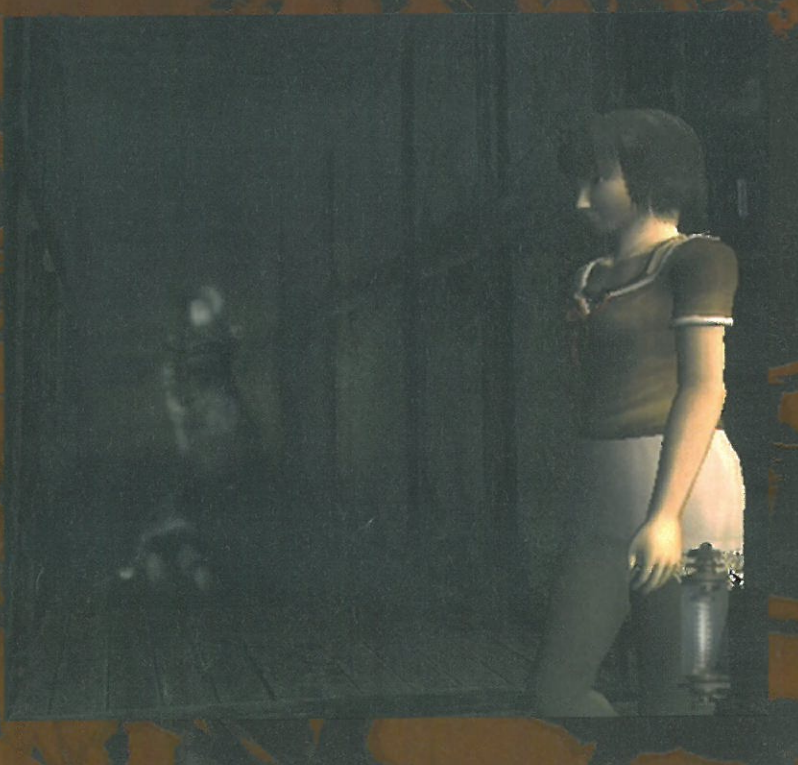


Los fantasmas, una tradición nipona





Aunque los occidentales prácticamente acabamos de descubrir los *bake-mono eigas*, es decir, las películas japonesas de fantasmas, gracias a films como *The Ring (El Círculo)*, *Dark Water* o *La Maldición*, en realidad en tierras niponas hay un riquísimo y tremendamente amplio *folklore* acerca de todo tipo de espíritus y apariciones. Vamos, que si bien la noción del terror de la saga *Project Zero* bebe más bien de la fuente de la saga *Ring* de Hideo Nakata, no hay que despreciar la influencia de clásicos nipones del género como *Kwaidan*, de Nobuo Nakagawa, o *Cuentos de la Luna Pálida* y *La Emperatriz Yang Kwei-Fei* de Kenji Mizoguchi.



Terror en estado puro

Forbidden Siren

Con este juego, Sony ha conseguido lo que *Silent Hill* en su momento: revolucionar los estilemas, las reglas y la mecánica de un género tan pautado como el *survival horror*

Plataforma **PS2**
Desarrollador **SCEJ**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Marzo 2004**

Para ello la compañía nipona ha confiado la dirección de este título a Keiichiro Toyama, el que ya fuera máximo responsable del primer *Silent Hill*, del cual ha rescatado al guionista Naoko Sato y al director de arte Isao Takahashi. Así que no es de extrañar que, a pesar de las diferencias de concepto y de jugabilidad entre este *Forbidden Siren* y el primer capítulo de la saga de *survivals* de Konami, encontremos un concepto parecido del terror, más basado en la angustia y la incomodidad que en los sustos gratuitos.

No obstante, para apreciar en su justa medida lo que nos ofrece este nuevo juego de Sony hay que dejar a un lado todas las nociones preconcebidas que tenemos del género, ya que lo que nos ofrece *Forbidden Siren* es una experiencia totalmente nueva... Y la más cercana al término *survival horror* que hemos probado hasta hoy ya que, fundamentalmente, el objetivo de los protagonistas es sobrevivir a la terrible maldición que ha caído sobre su pueblo. De hecho, lo que ha pasado en el pueblecito de Hanyuda, en la zona de Misumi, nunca llega a explicarse del todo. Cada noche, a la misma hora, un horrible aullido de sirena convoca a una parte de los ciudadanos que aún están vivos hacia el mar teñido de sangre que ahora baña la población, devolviéndolos al día siguiente convertidos en una especie de zombis. Y decimos "una especie" porque son seres inteligentes e inmortales que viven en comunidad como nosotros, haciendo más o menos una vida "normal", sólo que se comunican mediante imágenes telepáticas... y patrullan el pueblo para asesinar a todo aquel que aún sea humano.

Lo que ha pasado en el pueblecito donde acontece el juego nunca llega a explicarse del todo

Sobrevivir al horror

Irónicamente, la única oportunidad de escapar de los zombis que tienen los más de 20 protagonistas de *Forbidden Siren* les viene dada porque están infectados y, por lo



Enviarle una carta a tu novia en el mundo de *Forbidden Siren* puede ser toda una aventura... ¿Podrá alcanzar el buzón?



► **A PESAR DE LA AMBIENTACIÓN JAPONESA, la historia que nos cuenta el juego tiene una influencia muy clara, reconocida por sus propios desarrolladores: los *Mitos de Cthulhu* que creó H.P. Lovecraft. Tanto la ambientación en un pueblo marino como esa maldición ominosa y desconocida parecen salidas de la pluma del escritor de Providence.**



► **PARA REALIZAR LAS EXPRESIONES FACIALES DE LOS PERSONAJES, los desarrolladores de *Forbidden Siren* hicieron un intensivo trabajo de *motion capture* de unos actores nipones que prácticamente calcaron a la hora de plasmarlos en el juego. De ahí el increíble realismo que destila el nivel gráfico de este título.**



"¿Dónde vas Travolta? ¡Que por aquí no hay discotecas!" "Nchts... ¡será posible! ¡Hasta los zombis se cachondean de mi vestuario!"



tanto, se están convirtiendo lentamente en monstruos: es la capacidad para recibir las imágenes telepáticas que emiten los muertos vivientes. Pulsando L2 accederemos a una especie de pantalla de televisión con niebla, en la que deberemos rotar lentamente el *stick* analógico izquierdo para ir captando las imágenes que emitan los distintos zombis... e incluso algunos de nuestros compañeros infectados.

Ésa, aparte del reducido campo de visión con el que contaremos (y es que, aunque algunos personajes lleven linterna, no es demasiado recomendable usarla si no quieres poner a todos los zombis en alerta) y un sencillo mapa del pueblo, es la única referencia con la que contaremos para cumplir las misiones de los 78 capítulos de los que consta el juego. Y deberemos aprovecharla al máximo, porque os aseguramos que los muertos vivientes de *Forbidden Siren* no se andan con chiquitas: sólo tener un arma en la mano te da unas mínimas garantías de sobrevivir a sus rápidos ataques y, de hecho, tampoco es una solución definitiva, ya que los tipos son inmortales y volverán a levantarse cuando menos te lo esperes. La decisión de Toyama y su equipo de no elegir a un protagonista fijo ni seguir una línea temporal, sino ir saltando de historia en historia y de personaje en personaje (al estilo del film *La Maldición* de Takashi Shimizu) durante los 3 días que abarca el juego, hace que no podamos agarrarnos a nada ni a nadie, encontrándonos tan perdidos y aterrorizados como los personajes del juego. Y eso nos encanta.

El manejo en primera persona de la "Camera Obscura" se ha mejorado notablemente



A ver si adivináis dónde se esconde nuestro redactor jefe Crazy "Chimenea" Spify en la captura de arriba...



HORRODÓDROMO

AMBIENTACIÓN Su típico pueblo japonés engullido por la niebla es lo más terrorífico que hemos visto en consola.	5/5
SUSTOS La inteligencia y la velocidad de los zombis del juego los hace más horripilantes de lo habitual.	5/5
HISTORIA Mezcla perfecta de las novelas góticas de H.P. Lovecraft y la parte más aterradora del *folklore* japonés.	5/5
PUZZLES Más bien sencillos, pero rodeado de zombis inteligentes no se le puede exigir mucho más.	4/5



Enfrentados al terror



Kyoka Suda
El típico y tópico protagonista adolescente japonés (especialmente por su peinado de Beatle posmoderno), este chavalito de 16 años nos servirá para adentrarnos en el horror del juego. Cuando reciba un tiro y no muera sospecharemos que ya no es una persona normal...



Tamon Takeuchi
Pese a su ridículo nombre (nos evitaremos el chistecito de las rimas que podemos buscarle) y a parecer un vacilón de discoteca de la época de John Travolta, es un profesor universitario de *folklore* con muchos recursos... incluyendo un revólver la mar de útil para espantar zombis.



Miyako Kajiro
Si Suda es el típico japonesito, esta chica es la típica nipona: muy mona, de figura espigada y con un larguísimo pelo negro. Tiene en gran estima a su perro, así que cuando éste muera durante los acontecimientos del juego la chica se llevará un gran golpe emocional.



Yoriko Anno
No sabemos si es el ligue universitario de Takeuchi o sólo su ayudante en los estudios de *folklore*, pero le acompaña durante su llegada a Hanyuda y dependerá de él para sobrevivir a los zombis. ¿Alguien podría decirnos por qué es un clon nipón de la Desi de *Verano Azul*?



El retorno de Mulder y Scully

X-Files: Resist or Serve

A pesar de que la serie televisiva ya ha sido cancelada, Vivendi confía suficientemente en la popularidad de Mulder y Scully como para embarcarlos en un nuevo videojuego



Plataforma **PS2**
Desarrollador **Black Ops**
Editor **Sierra**
Distribuidor **Vivendi Universal**
Lanzamiento **Principios 2004**

Para ello sus desarrolladores han contratado a Tom Schnauz, escritor habitual de las dos últimas temporadas de la serie, para que elabore la historia y el guión de este *Resist or Serve*. Basándose en la séptima temporada de *Expediente X* (la última con David Duchovny de protagonista), el juego nos presenta a Mulder y a Scully viajando al pueblecito de Red Falls, en las Montañas Rocosas, para investigar una serie de asesinatos relacionados con fenómenos paranormales. Cómo no, los correspondientes giros de guión nos llevarán al típico intento de invasión alienígena que los agentes del FBI deberán intentar evitar.

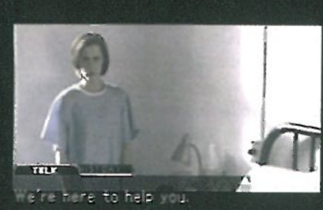
Estructurado en tres episodios al estilo de la serie original, incluidos anuncios y extras al estilo DVD, *X-Files: Resist or Serve* bebe de las fuentes de *Resident Evil* y de *Silent Hill*. O sea que los sustos y los muertos revividos se unirán a los puzzles y a las fases de acción, para los que el protagonista que hayamos escogido (y es que durante todo el juego tendremos que llevar a uno o a otro) contará con el armamento estándar del FBI, es decir, aparte de la 9 mm reglamentaria podrán llevar una Magnum o una escopeta que deberemos manejar junto a la inevitable linterna típica de los *survival horrors*.

X-Files: Resist or Serve estará estructurado en tres episodios al estilo de la serie original

Además, este *Resist or Serve* contará con las voces originales de prácticamente todos los protagonistas principales de la serie, así que a poco que los chicos de Black Ops se esfuercen el juego puede ser una deliciosa forma de reencontrarse con estos mitos de la televisión.

HORRODÓDROMO

AMBIENTACIÓN Mucha oscuridad y una linterna. ¿Es que no han aprendido nada de lo conseguido por Konami y Tecmo?	3/5
SUSTOS Recurrir a los manidos zombis a estas alturas no se puede decir que sea algo original...	2/5
HISTORIA Contar con un guionista habitual de la serie asegura una cierta fidelidad a el espíritu e la misma.	3/5
PUZZLES Las disecciones de cadáveres son unos de los puzzles más innovadores que hemos visto.	4/5



► **HACE YA CUATRO AÑITOS QUE PUDIMOS "DISFRUTAR"** (es un decir) del primer juego de *Expediente X* en nuestra PS One, una conversión directa de la aventura gráfica que HyperBole Studios desarrolló para PC. El título era de lo más soporífero, pesado y poco interactivo que nos hemos echado a la cara...



Dos agentes del FBI al rescate

En *Resist or Serve* podremos escoger controlar a Mulder o a Scully según qué tipo de jugabilidad nos apetece degustar:



Fox Mulder

Este incansable desfacedor de entuertos paranormales asumirá casi todo el peso de la acción, con lo que con él tendremos que matar zombis y más zombis, gastando cargadores a mansalva y llenando el ambiente de olor a pólvora como un *prota* de *Resident Evil* cualquiera.



Dana Scully

Con ella el juego estará más basado en la resolución de enigmas y de puzzles, especialmente relacionados con las autopsias: gracias a ellas descubriremos pistas importantes para resolver los misterios de la historia... aunque a veces tendremos que hacerlas a contrarreloj.



¡Venga Mulder, deja de mirarle las piernas como un redactor de *Planet* cualquiera y pégale a Scully el morreo que se merece!

"Bien, ahora que he acabado la autopsia me fumaré un cigarrito... ¿Eh? ¿Y mi mechero? Lo tenía aquí hasta hace un... ¡Ups!"



Obscure

La oscuridad se cierne sobre mí

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Hydravision**
Editor **Microids**
Distribuidor **Virgin Play**
Lanzamiento **2004**

A medio camino entre el terror *teen* al estilo *Scream* y los horrores primarios a lo H.P. Lovecraft, este *Obscure* que están preparando los franceses de Hydravision está ambientado en el típico instituto norteamericano. Allí cinco estudiantes, aparte de enfrentarse al terror de tener como presidente a un tipejo como George Bush, tendrán que investigar la desaparición de varios alumnos y el comportamiento extraño de diversos profesores, descubriendo uno de esos secretos de mucho mal rollo que abundan en este género.

Cada uno de estos adolescentes supondrán una vida para el jugador, así que la muerte de algunos de ellos no finalizará el juego, sino que incluso puede servir para abrirnos caminos vedados. Lo más interesante, sin embargo, es que en vez de jugar solos podremos patrullar en pareja como la Guardia Civil, ya sea con un amiguete o dejándole a la consola el control del segundo personaje. Así podremos enfrentarnos en compañía a los monstruos que se crucen en nuestro camino, cuya presencia notaremos gracias a un efecto visual que los desarrolladores han bautizado como "aura noire".

En principio *Obscure* parece un proyecto interesante, pero está por ver si será capaz de superar la comparación con los juegos en los que se "inspira", como la saga *Silent Hill* o *Alone in the Dark IV*.

HORRODÓDROMO

AMBIENTACIÓN Un instituto, especialmente uno americano, siempre tiene un cierto aire de malrollismo que beneficiará al juego.	3/5
SUSTOS Aún está por ver, pero parece ser que la cosa irá más encaminada a monstruos primigenios que a simples zombis.	3/5
HISTORIA ¿Una historia de terror ambientada en un instituto americano? ¿Y quién demonios necesita una historia?	2/5
PUZZLES Como buena aventura gráfica los tendrá, pero nos da la impresión de que no serán demasiado complejos.	2/5





The Suffering

¿Manhunt? ¡Eso es para señoritas!

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Surreal Software**
Editor **Midway**
Distribuidor **Virgin Play**
Lanzamiento **Mediados 2004**

En este nuevo juego de los programadores de *La Comunidad del Anillo* asumiremos el papel de Torque (lo que no sabemos es si se apellida Mada), un convicto condenado a muerte por el asesinato de su mujer y su hijo que va a parar a la cárcel estatal de Abbott, en la isla de Carnate. Allí se desatará un auténtico infierno provocado por las almas de los reclusos asesinados, del cual el protagonista deberá intentar escapar a toda costa.

Para ello nuestro "héroe" deberá enfrentarse a los 12 tipos distintos de monstruos (diseñados por Stan Winston, autor de los efectos de films como *Aliens*, la saga *Terminator* o *Parque Jurásico*) que encontrará en los 9 niveles de los que consta el juego, ya sea con las armas de que dispondremos o gracias a la terrorífica y destructiva transformación que Torque sufrirá cuando su nivel de rabia crezca lo suficiente... algo así como Holybear cuando alguien se come su merienda.

Lo más interesante del juego es que, según cómo hagamos que se comporte el bueno de Torque con los humanos que encontremos obtendremos uno de los tres finales diferentes que nos revelará la verdad sobre su implicación en el asesinato de su familia.

HORRODÓDROMO

AMBIENTACIÓN Una cárcel aislada del mundo y llena de muertos y sangre por todas partes... la verdad es que la cosa crea desasosiego.	4/5
SUSTOS Los monstruos creados por Stan Winston son un aliciente, pero seguramente nos acabaremos acostumbrando a ellos.	3/5
HISTORIA No parece nada del otro mundo, aunque ese final dependiente de nuestras acciones suena muy, pero que muy bien.	3/5
PUZZLES El juego está más bien enfocado a la acción, así que los puzzles serán más bien sencillitos.	1/5





Con más de 32 millones de copias vendidas en todo el mundo, la saga *Gran Turismo* regresa con una nueva entrega que sigue manteniendo todos los elementos que lo han convertido en el rey absoluto de los simuladores de conducción. Y no regresa como un producto para simplemente enriquecer las ya repletas arcas de sus desarrolladores, ya que incorpora suficientes novedades y, aunque parezca imposible, un mejorado aspecto gráfico que muestra como las posibilidades del hardware de PlayStation 2 no habían tocado techo con *GT3*.

Gran Turismo 4







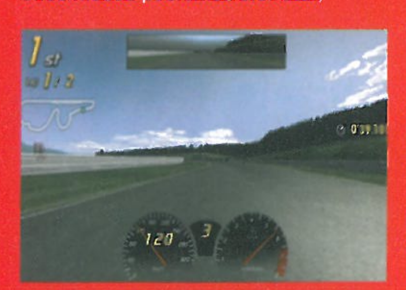
Plataforma **PS2**
Desarrollador **Polyphony Digital**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Verano**

Muchos fueron los que consideraron que con *GT3* se había llegado prácticamente al límite en las posibilidades de extraer más potencial al *hardware* de la negra de Sony, ya que pocos creían que fuera posible mejorar los detallados y fluidos gráficos de este título superventas. Pero tras unos duros años de trabajo, el equipo de Polyphony Digital ha sabido remodelar por completo el motor del juego y en unos meses podremos disfrutar, aunque parezca mentira, de un juego todavía mejor. Pero no únicamente se han dedicado a optimizar el aspecto del juego, ya que seguiremos disfrutando de la física real de cada uno de los más de 500 vehículos que pondrán en esta ocasión a nuestra disposición. Todos ellos coches reales o prototipos de compañías automovilísticas de todo el mundo, aspecto vital para "enganchar" a todos los fanáticos de las cuatro ruedas.

En *Gran Turismo 4* tampoco podremos ver accidentes ni daños en los vehículos

Lamentablemente la mayor petición de los seguidores de este juego no ha sido cumplida y en *GT4* tampoco podremos ver accidentes ni daños en los vehículos. Aunque existen varias explicaciones, desde que las que hablan de la dificultad de implementarlo por la gran cantidad de modelos de coches diferentes hasta las presiones de los fabricantes de automóviles que no quieren ver sus coches abollados, la verdad es que no existe una versión oficial sobre esta demandada posibilidad.

Por si la gran cantidad de coches te parece poco, también podrás disfrutar compitiendo en 100 circuitos diferentes (entendiendo que existirán varios sentidos y tramos dentro de los principales), incluyendo algunos basados en localizaciones reales (como las calles de Nueva York o el circuito japonés de Tsukuba) o en otras ficticias, en recorridos creados para sacar el máximo partido a tus vehículos. Por otro lado podremos también distinguir entre circuitos urbanos o de competición, y entre los







Jugando en grupo





Aunque se ha confirmado que *GT4* incorporará un modo *on-line* mediante al adaptador de red para PS2 con competiciones de hasta seis jugadores simultáneos, todo apunta a que existirán otros modos de juego colectivo que de momento se mantienen como una completa incógnita, aunque tampoco es descartable que se quede tal cual y tengamos que esperar a otro *Gran Turismo* para PS3 para disfrutar de más cantidad de posibilidades *on-line*. Lo que sí parece confirmado es que no será compatible con el HeadSet usado para comunicarse de viva voz con otros jugadores (como en SOCOM) y que algunos rumores habían apuntado como un posible complemento a este modo de juego.

Circuitos fotorrealistas

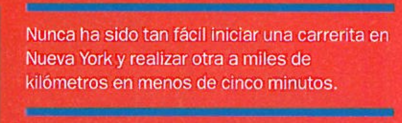




Para ofrecer el mayor realismo posible, Polyphony se ha encargado de transmitirlo mediante un diseño exquisito de los circuitos cuidando todos los detalles (como el público sacando fotos en el tramo del Gran Cañón) y plasmando fondos basados en fotografías de los circuitos basados en localizaciones reales. Con todo esto integrado de forma excepcional, el resultado entusiasmará al más exigente y si no, quédate con estas increíbles imágenes.

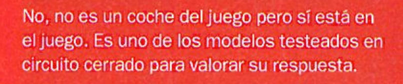
normales con firme asfaltado y los pensados expresamente para rallys. Precisamente este será uno de los puntos más mejorados, con una mejor respuesta de los vehículos en firmes irregulares, aspecto que situará a *GT4* a la altura de otros grandes del género como *Colin Mc Rae* o *World Rally Championship*.





Nunca ha sido tan fácil iniciar una carrerita en Nueva York y realizar otra a miles de kilómetros en menos de cinco minutos.





No, no es un coche del juego pero sí está en el juego. Es uno de los modelos testeados en circuito cerrado para valorar su respuesta.



Medio millar de coches





La mayor baza de *GT* ha sido siempre la excelente representación de los modelos reales de coches, tanto de su aspecto como de su respuesta en carrera. En esta ocasión más de 500 modelos estarán disponibles para ponerlos a prueba y, en el modo GT, modificarlos mediante la adquisición de nuevas piezas que modifiquen su respuesta y su aspecto. El modelado de éstos será aún más realista que en *GT3*, gracias sobretodo a la inteligente gestión de los polígonos para ofrecer hasta el más mínimo detalle, al extraordinario efecto de reflejos en tiempo real sobre la carrocería y cristales del coche, y a los soberbios detalles (que podremos ver especialmente en las repeticiones) como el movimiento de las ruedas y la suspensión según el firme y el tipo de conducción.

La precuela aparece en Japón

GT4 Prologue

Los nipones tienen la enorme suerte de contar con este título que no sabemos si es una simple *demo* (que se vende, eso sí), un producto de marketing o una edición de coleccionista para los más *freakies*. Lo que sí sabemos es que se nos hace la boca agua.

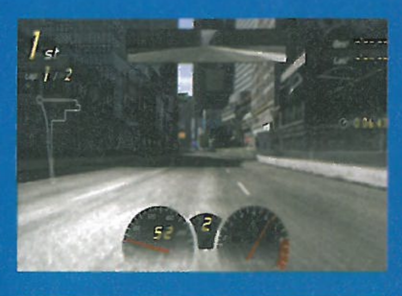
Plataforma **PS2**
Desarrollador **Polyphony Digital**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **No confirmado**

Aunque se trata de una versión recortada que representa apenas un 10% del juego, este producto que no parece que vaya a aparecer en nuestro país tiene toda la esencia de lo que será la cuarta entrega de la saga *Gran Turismo*. De momento podremos ya echar una ojeada a algunos de los circuitos como el Gran Cañón, Nueva York, Citta di Aria, Tsukuba o Fuji Speedway. Todos ellos muestran un nivel de detalle impresionante, y permiten disfrutar de diferentes tipos de sensaciones a la hora de conducir (no es lo mismo levantar polvo y derrapar en el Gran Cañón que correr a toda velocidad por las estrechas calles de un pueblecito italiano). Partiremos con 12 modelos de coches diferentes, aunque podremos desbloquear hasta 38 modelos más para completar los 50 que han incluido en esta edición especial. Para conseguirlos deberemos sacarnos diferentes carnés en el divertidísimo "School Mode", el clásico modo para conseguir licencias de conducción basado en conseguir determinadas pruebas dentro de un tiempo límite. Por otro lado dispondremos del clásico modo *arcade* para recorrer los anteriormente citados cinco circuitos, con cualquiera de los vehículos que hayamos desbloqueado. A pesar que no hay más que lo dicho, no hay duda que los fanáticos de la saga podrán pegarse un buen número de horas frente a la consola.

Los fanáticos de la saga podrán pegarse un buen número de horas frente a la consola

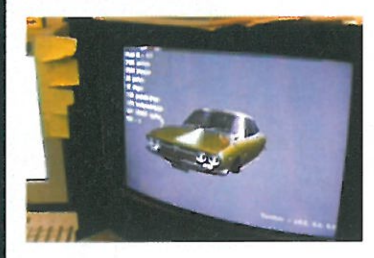


► AUNQUE UN CHOQUE A ALTA VELOCIDAD SEGUIRÁ SIN PROVOCAR DAÑOS A TU VEHÍCULO, en esta nueva versión de *GT* se ha incluido una penalización de diez segundos, durante los cuales nuestro coche no podrá superar los 50 kilómetros por hora. Una forma de castigar a los que suelen tomar las curvas por el centro.



Más de un neoyorquino va a comprar *GT4* únicamente por correr por las grandes avenidas de Manhattan ¡sin tráfico!

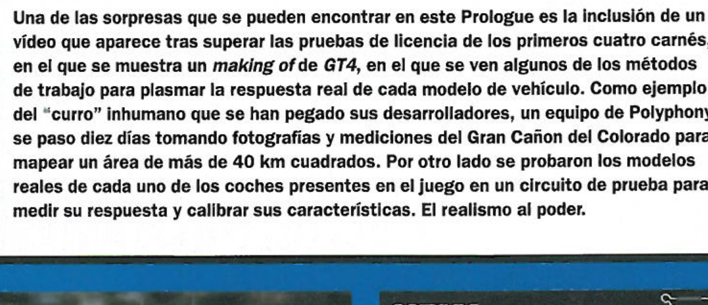
Cómo se hizo



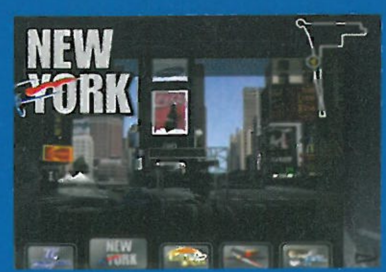


Una de las sorpresas que se pueden encontrar en este Prologue es la inclusión de un vídeo que aparece tras superar las pruebas de licencia de los primeros cuatro carnés, en el que se muestra un *making of* de *GT4*, en el que se ven algunos de los métodos de trabajo para plasmar la respuesta real de cada modelo de vehículo. Como ejemplo del "curro" inhumano que se han pegado sus desarrolladores, un equipo de Polyphony se paso diez días tomando fotografías y mediciones del Gran Cañon del Colorado para mapear un área de más de 40 km cuadrados. Por otro lado se probaron los modelos reales de cada uno de los coches presentes en el juego en un circuito de prueba para medir su respuesta y calibrar sus características. El realismo al poder.

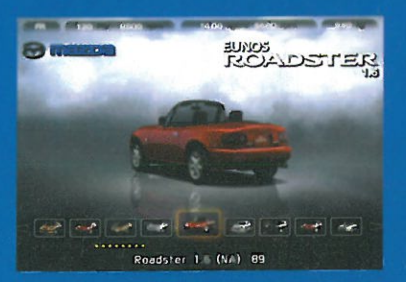




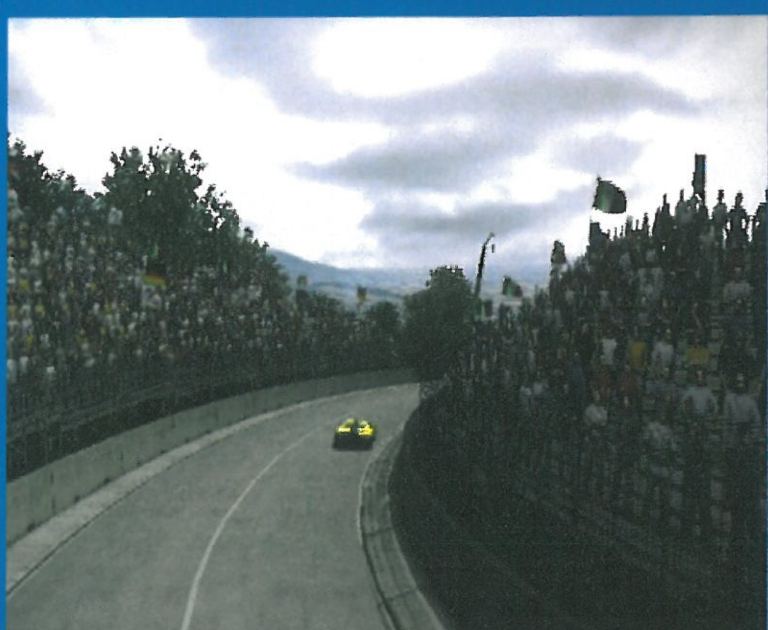




Únicamente intentando conseguir oro en todos los carnés, las horas pueden multiplicarse hasta la saciedad, aunque no nos engañemos, por mucho tiempo de juego que ofrezca, *GT Prologue* no es más que eso, un prólogo al que le falta la obra principal. Y esperemos que no saquen un "epilogue".







Sacándose el carné...





Sin lugar a dudas el modo de juego preferido por los fanáticos de Gran Turismo es la obtención de las diferentes licencias de conducción, que en este prólogo se pueden obtener con el "School mode". Desde dar vueltas a un circuito o realizar un pequeño tramo, hasta tumbar conos o evitar tocarlos; todo ello a toda velocidad y en un tiempo límite que además nos otorgará las tres categorías de éxito, que seguirán siendo oro, plata y bronce. Como es habitual, la señalización horizontal de ayuda, en la que se nos muestra la senda a trazar y los puntos de frenada y aceleración, será vital para los menos acostumbrados a hacer de Fitipaldi sobre cuatro ruedas.

Las *ninjas* son guerreras

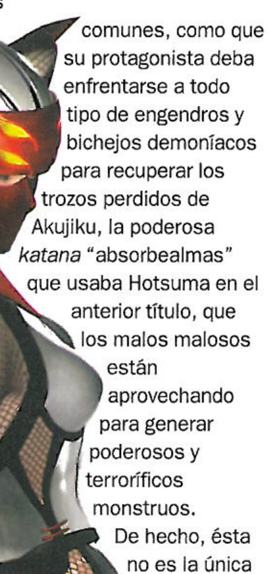
Nightshade

Aunque *Shinobi* no fuera un superventas, tuvo suficiente éxito como para que Sega haya decidido seguir exprimiendo la licencia con esta secuela mucho más... curvilínea

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Sega WOW**
Editor **Sega**
Distribuidor **Acclaim**
Lanzamiento **Principios Febrero**

Sin embargo, que *Nightshade* sea una segunda parte de *Shinobi* no significa que continúe su historia... de hecho, lo cierto es que hay tantas conexiones argumentales entre ambos títulos como entre *El Señor de los Anillos* y *Sor Citröen*. Bueno, vale, sí que hay algunos detalles comunes, como que su protagonista deba enfrentarse a todo tipo de engendros y bichejos demoníacos para recuperar los trozos perdidos de Akujiku, la poderosa *katana* "absorbealmas" que usaba Hotsuma en el anterior título, que los malos malosos están aprovechando para generar poderosos y terroríficos monstruos. De hecho, ésta no es la única diferencia entre el primer y el segundo capítulo de la saga: , los desarrolladores de Sega WOW parece que han escuchado las quejas de los aficionados acerca de la excesiva dificultad de *Shinobi* y han decidido suavizarla para acercar la serie al público general. El ejemplo más claro está en esos simpáticos abismos que caracterizaban al anterior título y que, además de causarnos la muerte inmediata, conseguían que nos acordáramos de toda la familia de los desarrolladores. Ahora no sólo serán mucho menos abundantes, sino que su tamaño será bastante menos impresionante y serán más fácilmente evitables.

Se han escuchado las quejas de los aficionados y se ha suavizado la excesiva dificultad



Sin embargo, el cambio más notable que han realizado los programadores para ajustar la dificultad de *Nightshade* es el de moderar la velocidad de Hibana, la *prota*, con respecto a su predecesor Hotsuma. Más que nada, para que el sistema de cámaras que establecieron los chicos de Overworks en el primer *Shinobi* pueda seguir al personaje sin acabar enfocando la estela de su bandana mientras se cae por ese abismo que no nos ha dado tiempo a ver... Un detalle que, sin lugar a dudas, agradecerán todos aquellos que estuvieron a puntito de lanzar su PlayStation 2 por la ventana por culpa del primer episodio de la saga.

Menos niebla, menos detalle

Otro punto en el que los chicos de Sega WOW parece que han hecho caso al clamor del público es en el nivel técnico de *Nightshade*, de cuyos fondos ha desaparecido esa niebla más impenetrable que la que rodea a



Como podéis apreciar, los fondos tienen menos detalle que la cara de un Click de Famobil.







► LA SOMBRA DE KOJIMA SIGUE SIENDO MUUUUUY ALARGADA... y es que entre los numerosos modos de *Nightshade* encontraremos el Mission Mode, en el que ¡oh casualidad! tendremos que movernos en un entorno virtual curiosamente muy similar a las Misiones VR de la saga *Metal Gear Solid.*



No sabemos si ese enemigo está muriendo o le ha explotado un petardo en la pelvis.

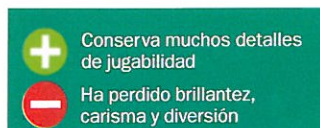


¿Por qué este malo no ataca a Hibana por la espalda? ¿Estará mirándole el trasero?

nuestro fumador jef... estooo... redactor jefe Crazy Spify. Eso sí, lo ha hecho a costa de perder algo de detalle en esos entornos que ya no tenían demasiado de por sí, y sobre todo a base de reducir el número de polígonos de los enemigos y su cantidad de animaciones (incluso el espectacular efecto de la técnica Tate, en la que veíamos a los malosos caer partidos por la mitad, se ha quedado en un simple chorro de sangre no muy lucido).

Eso sí, ya que la menor dificultad de *Nightshade* no puede compensar lo cortos que se hacen sus 13 niveles, sus desarrolladores han querido compensarlo añadiendo una serie de nuevos modos alternativos que se irán desbloqueando a medida que superemos el juego. Entre ellos están el modo Survival, en el que deberemos sobrevivir a ataque enemigo tras ataque enemigo en un mismo nivel; el modo Time Attack, donde debemos superar una fase en el menor tiempo posible; y el modo Mission, cuyo parecido con la saga de un tal Snake os desgranamos en su cuadradito aparte. En definitiva, por lo que hemos podido ver esta secuela de *Shinobi* conserva gran parte de la jugabilidad de su predecesor, sólo que "rebajándola" para hacerla más asequible.

Ha desaparecido la niebla de los fondos a costa de perder algo de detalle en los entornos





► COMO TAMPOCO ERA CUESTIÓN DE DESAPROVECHAR LOS MODELADOS QUE YA TENÍAN HECHOS, si contamos con una partida grabada y finalizada de *Shinobi*, una vez superemos *Nightshade* podremos jugar con nuestro añorado Hotsuma. De hecho, con un poco de esfuerzo hasta podemos recuperar a Joe Mushashi...



"Comando G, Comando G, siempre alerta estáaaaan..." Ups, lo sentimos. Es que no hemos podido evitar la tentación.

Cuatro *ninjas* son



Hibana

Aunque parece una mezcla de modelo de lencería fina y miembro del mítico Comando G, este auténtico bellezón es uno de los *ninjas* más letales de todo Japón... además de uno de los que menos desapercibidos pasa (y es que su traje no es que digamos un prodigio del camuflaje óptico).



Jimushi

Eso de que lleve siempre un tambor al cinto cual músico del metro y que encima se depile el pecho para lucir tatuaje hace que no podamos tomarnos muy en serio al maestro de Hibana... Lo único que nos gusta de este tipo es que, si llevara perilla, sería un clon casi perfecto de Heihachi Mishima.



Hisui

Si Ágata Ruiz de la Prada diseñara (Dios no lo quiera) un personaje de videojuego, se parecería mucho a Tidus o a esta *ninja*. Una chica a la que, por otra parte, le debe gustar mucho ir a la playa a ponerse morenita, porque siempre va con el parasol a cuestas. ¿Alguien sabría decirnos a qué playa va, por cierto?

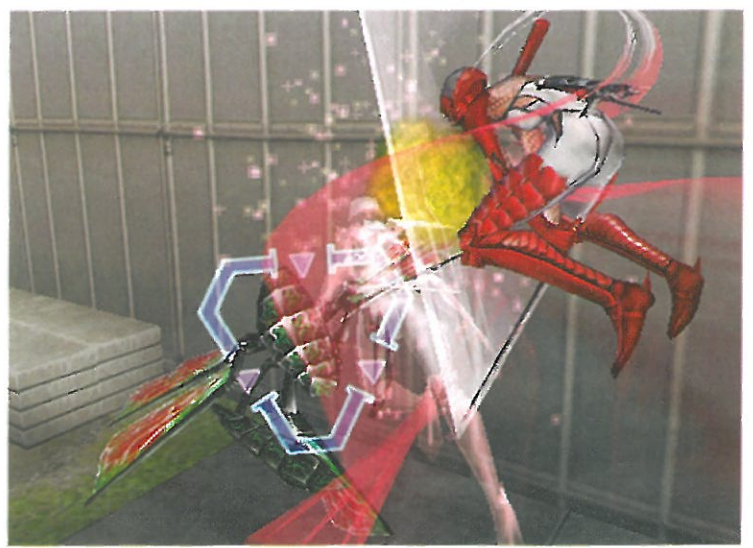


Kurohagane

No podía faltar el típico malo maloso cibernético y de mucho mal rollito que resucita más veces que el asesino principal de una película de psicópatas, aunque lo que sin duda nos provoca más escalofríos es la versión *punk* del tricornio de la Guardia Civil que tiene por cabeza... ¡Brrrrrr!







Los salvadores del mundo atacan de nuevo

SOCOM II: US Navy SEALs

El juego que más ayudó a establecer la red *on-line* de la PS2 vuelve para asegurarse de que la paz siga imperando en el mundo; y eso que aún no ha pasado un año desde la publicación de su primera parte...

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Zipper Interactive**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Principios de 2004**

La primera parte (que curiosamente se llamaba igual que ésta pero sin un dos detrás) apareció en el mercado europeo poco antes de verano. La lógica nos dice que cuando la secuela de un juego sale con menos de un año de diferencia pocas innovaciones se pueden hacer... y si hablamos de menos de medio año, pues qué os vamos a contar. De todas formas, los chicos de Zipper Interactive se han puesto las pilas y han creado un título que promete ser bastante más que una mera extensión...

Al *on-line* lo que es del *on-line*

La grandeza de este título es que son dos juegos en uno; o mejor dicho, dos experiencias jugables totalmente diferentes: la multijugador y la del modo *offline*. O sea, que en este artículo tenemos que tratar al juego como si se tratara de dos títulos completamente diferentes.

En lo que al modo "conectado" se refiere, las mejoras de *SOCOM II* van a ser muchas y en diversas facetas. Para empezar, porque el juego va a contar con 12 escenarios nuevos, (tantos como misiones tiene el modo *offline*) lo cual, añadido a los diez "campos de batalla" del primer juego que se han mantenido, da la nada despreciable cifra de 22 escenarios que escoger. A esto se añaden dos nuevos modos de juego: el modo Inserción consistirá en recoger una bomba para destruir el cuartel enemigo (no un patético tenducho, sino un edificio protegido con ametralladoras fijas), aunque contará con dos sub-modos, uno en el que unos atacarán y otros y se defenderán y otro en el que ambos bandos deberán atacar y defenderse. Por otro lado el modo Escolta enfrentará a un equipo de SEALs que intentará sacar a civiles enteritos del campo de batalla mientras el otro equipo trata de cargárselos.

El juego *on-line* contará con dos nuevos modos de juego: Inserción y Escolta

A las mejoras jugables se añaden nuevas posibilidades para el casco con conexión USB, como por ejemplo alteración de voz (aunque la verdad, no tenemos muy claro para que servirá) o nuevas salas de chat de audio antes y después de las partidas.



A los soldados americanos nunca se les ha dado mal asaltar edificios. ¿Ese pobre también será periodista?





Armándola *on-line*

En un juego como *SOCOM* lo más importante es enviar a otros personajes al quinto pino de la manera más eficiente posible. Conscientes de ello, los chicos de Zipper se han preocupado de que el arsenal de nuestros SEALs tenga nuevas adquisiciones, entre las que destacan estas tres:



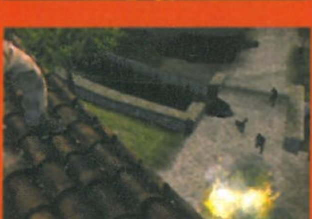
Ametralladoras montadas

Poner ametralladoras fijas no es un detalle muy original en el mundillo de los videojuegos, pero menos da una piedra. En nuestras incursiones en territorio terrorista encontraremos varias de estas lindezas, que normalmente tienen más potencia de fuego que un caza...



Lanzacohetes

Es con mucho el arma más poderosa del juego y puede enviar al olvido casi cualquier cosa con la que entre en contacto. Pero tiene sus inconvenientes: es muuuuuy lento de recargar y no permite moverse mientras se está usando. Y pueden dar gracias de ser virtuales y no poder lesionarse la espalda.



Mina antipersona

Pues sí. La ONU las prohíbe, y Zipper las incluye en el juego. Gracietas aparte, las minas son muy destructivas, pero terriblemente difíciles de utilizar. De hecho una vez sueltas en el campo de batalla hay las mismas posibilidades de que las pisen tus enemigos o tus aliados



Una pregunta de *folklore* ¿En Brasil todos los edificios están cubiertos de musgo?

"Vaya por dios. Ya me he encontrado con otro que no desea ser salvado..."

Donde más se nota la falta de tiempo para crear el juego es en la parte técnica (que no mejora casi en nada al primer título) y en la opción para un jugador. Y es que el modo *offline* nos ofrece 12 misiones nuevas, pero con una dinámica bastante similar a la del juego anterior. Eso significa dar muchas órdenes a nuestro equipo y mantenernos ocultos todo lo que sea posible para llevar a cabo nuestros objetivos. El terreno donde más se ha avanzado es en la Inteligencia Artificial de nuestros compañeros, pero aún son perfectamente capaces de hacer tonterías como por ejemplo tirarse desde lo alto de una escalera... En resumen, que estamos ante una nueva joya para el catálogo *on-line* de nuestra PS2, que junto a títulos tan esperados como *Resident Evil Outbreak* (del que tenéis amplia información en este mismo número) aseguran un buen año para los jugones virtuales de la negra de Sony.

El terreno donde más ha avanzado el modo *off-line* es en la IA de nuestro compañeros



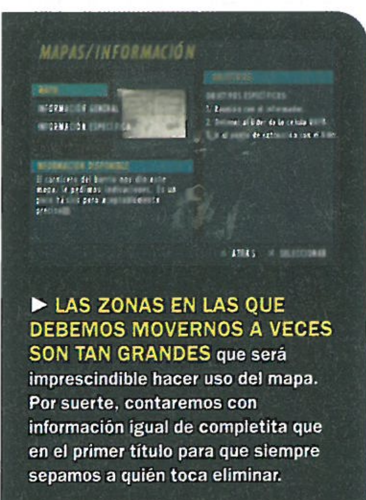
Definitivamente, tienen algo contra los periodistas. ¡Es evidente que está apuntando al cámara!





Vuelve el rey del juego *online*

Que no se mejore la parte gráfica



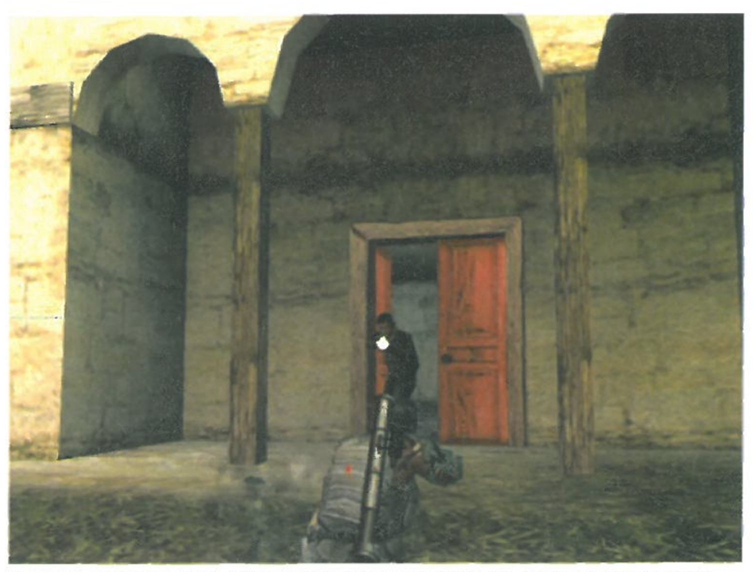
► **LAS ZONAS EN LAS QUE DEBEMOS MOVERNOS A VECES SON TAN GRANDES** que será imprescindible hacer uso del mapa. Por suerte, contaremos con información igual de completita que en el primer título para que siempre sepamos a quién toca eliminar.

Salvando en todos los idiomas





Hay que reconocer que los programadores se han tomado en serio lo de hacer creíbles los diferentes países en los que llevaremos a cabo las misiones. De hecho tanto terroristas como civiles que pasen por allí hablarán en su idioma, o por lo menos chapurrearán un inglés con un fuerte acento de su tierra cuando hablen con nuestros fornidos chavalotes de las fuerzas especiales americanas.
Como resulta que parte de nuestro trabajo consistirá en oír a escondidas conversaciones ajenas, viviremos situaciones muy surrealistas, como aquella en la que oiremos como un terrorista se pone a discutir de precios con un carnicero.



Una cosa está clara. Visto el recibimiento muy hospitalarios no deben ser en esta casa .

Acechando en la oscuridad

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Desde su última aventura, a Sam Fisher le han dado nuevo armamento, le han graduado mejor las gafas y le han enseñado un par de trucos

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Ubisoft**
Editor **Ubisoft**
Distribuidor **Ubisoft**
Lanzamiento **Marzo**

Dice la mitología que cuando Pandora (siempre tan curiosas estas mujeres) abrió la caja que no tenía que abrir, escaparon de ella todos los males del mundo. Para J.T. Petty, habitual guionista de las aventuras de Tom Clancy, la caja de Pandora está por todo el mundo, y contiene un supervirus de la viruela. Para que éste no sea liberado y origine una pandemia de devastadores efectos, el malo-malísimo (una especie de "Ché" Guevara indonesio llamado Suhadi Sadomo) deberá realizar una llamada con su móvil cada veinticuatro horas e introducir un código secreto. Un inmejorable seguro de vida.

Una de las prioridades del equipo de desarrollo a la hora de dar forma a la segunda parte de *Splinter Cell* fue la concepción de un argumento más simple que el de la primera entrega, con una amenaza más real, sin renunciar por ello al "estilo Clancy". Y así, nuestro gran enemigo tiene fijada su residencia en Timor este y nos hará pasearnos nada menos que por París, Los Ángeles, Yakarta o Jerusalén para intentar frenar sus malignas intenciones.

Evolución o revolución

Pero Sam Fisher está en mejor forma que nunca y llega con nuevos y potentes *gadgets* y con unos movimientos tan armónicos que por momentos nos parecerá estar viendo un capítulo de *Un Paso Adelante*. Destacan sus nuevas gafas con *zoom*, su pistola con mirilla láser o su doble salto mejorado, que le permitirá volver a impulsarse partiendo de su habitual postura 'Van Damme' entre dos paredes. Y eso no es todo, su nuevo repertorio de movimientos le permite también escalar por cuerpos blandos (como cortinas), desplazarse por debajo de un tren en marcha o descolgarse boca abajo por una tubería.

De cualquier modo, en el juego no han mejorado sólo las habilidades de Sam o de sus enemigos, además por primera vez nos encontramos con escenarios abiertos como la jungla y podemos trabajar en el "turno de mañana" a plena luz del día. Aunque lo de la luz tiene su miga, porque en este caso nos topamos con una luz completamente dinámica y progresiva. Es decir, las condiciones de luminosidad no son inalterables; a medida que va transcurriendo el

Destacan sus nuevas gafas con zoom, su pistola con mirilla láser o su doble salto mejorado



► **EL EQUIPO DE DESARROLLO NO HA SIDO EL MISMO QUE LLEVÓ A CABO** el primer *Splinter Cell*, que realizó el equipo de desarrollo interno de Ubisoft en Montreal. En esta ocasión se ocupa el equipo de desarrollo que tiene la empresa francesa en Shangai, donde se hicieron las conversiones de X-Box a PS2 y GameCube.









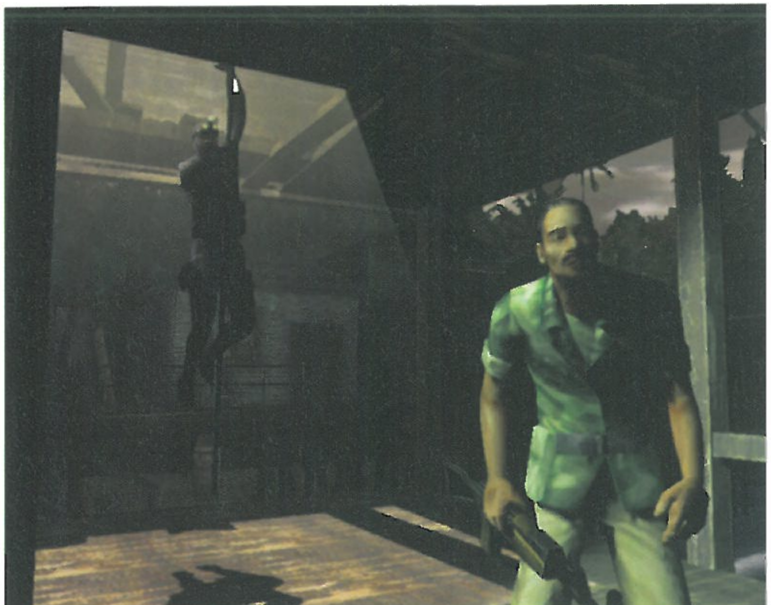




Las transiciones entre los diferentes movimientos de Sam se han suavizado y no hay casi ningún "salto" extraño en su manejo. Además de ver los movimientos del primer juego con una mejor animación podremos disfrutar de los nuevos movimientos como pasar de un lado a otro de una puerta de forma sigilosa o apuntar y disparar cuando estamos apoyados entre dos paredes.







Pobre esbirro, no sabe lo que se le viene encima. Sam Fisher no se anda con chiquitas.



Aquí podemos ver a nuestro espía favorito haciendo un "sinpa" en un tren de cercanías.

tiempo, el sol se va poniendo, modificando la cantidad de luz que arroja y la sombras que proyecta. Es una pena que no se le pueda disparar para apagarlo... Por último, unas condiciones de luminosidad súbitamente fuertes pueden deslumbrarnos y hacernos perder unos segundos preciosos. Además en algunas misiones tendremos un tiempo limitado para realizar nuestra misión. Así que se acabó lo de quedarse parado pensando la jugada, disparándole a todas las bombillas o ensayando el doble salto en los pasillos estrechos...

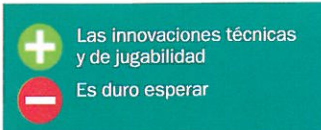
También debemos destacar una evolución en la IA de los enemigos. Para los que las cosas no serán blancas o negras como en la primera parte. Un ruidito no los colocará en estado de permanente alerta, sino que normalmente no le darán demasiada importancia. Eso sí, ahora son capaces de reconocerte por tonterías como la sombra y por el punto rojo que marca en su pecho la mirilla láser.

En el aspecto técnico, el juego ha mejorado con respecto a su predecesor; y no sólo en lo que se refiere al tratamiento de la luz. Los escenarios están realmente trabajados hasta el último detalle (con un asombroso uso del *bumpmapping*), y las cinemáticas, las músicas y las voces han ganado en calidad. Además, una de las prioridades de Ubi en este proyecto era crear un tema musical para *Splinter Cell*, que identificase al momento la saga. Para ello se puso en contacto con Lalo Schiffrin, que no es otro que el responsable de la pegadiza música de *Misión Imposible*. No hemos tenido la oportunidad de escuchar su creación, pero a poco que se haya esmerado no le costará superar al extraño tema principal que incorporaba la primera parte del juego.

El nivel de alarma es más suave, y se ha puesto especial cuidado en ajustar el nivel de dificultad

Otra de las novedades importantes del juego es su rebaja del nivel de dificultad. El nivel de alarma es más suave, y se ha puesto especial cuidado en que no abunden los tramos que puedan causar frustración en el jugador. Este será, sin duda, uno de los elementos más controvertidos del nuevo *Splinter Cell*, ya que no serán pocos los que pongan el grito en el cielo al ver esta rebaja en el listón de nuestro agente secreto.

En conclusión, la segunda parte de *Splinter Cell* volverá a marcar un hito en lo que a juegos de infiltración se refiere. Casi todo ha mejorado, y si en la versión definitiva la merma en la dificultad no es demasiado notoria, estamos ante uno de los grandes lanzamientos del año.



+ Las innovaciones técnicas y de jugabilidad
− Es duro esperar

Mercenarios en línea





En el modo *on-line* que incorpora el juego, y en el que (¡sorpresa!) no está Sam Fisher, se jugará siempre en grupos de cuatro y será una especie de juego del escondite mortal en el que dos mercenarios buscarán a dos espías infiltrados que deberán realizar una misión. Los mercenarios jugarán en primera persona, y para compensar su merma en la percepción, se les ha dotado de luz en el casco y de diferentes accesorios para facilitar su búsqueda, tales como sensores de movimiento. Los dos espías (llamados 'shadow net') verán la acción en tercera persona y también tendrán algunos de los objetos que utiliza Sam Fisher en el juego.



¿Qué esconde este pasajero bajo su pie? ¿El catálogo del Hipercor o una revista picante?

¿Maestro o alumno?

Driv3r

La tercera parte de *Driver* nos llega con el serio *handicap* de tener una dura competencia que antes no existía ¿Conseguirá que la saga *GTA* le devuelva el cetro?

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Reflections**
Editor **Atari**
Distribuidor **Atari**
Lanzamiento **Principios del 2004**

Aunque en los 8 bits ya existían los juegos de persecuciones entre coches (quién puede olvidar el clásico *Chase HQ*) fue Reflections quien definió las reglas que han marcado el género con su saga *Driver* en PS one. El problema con el que se va a encontrar esta tercera parte tiene nombre y dos apellidos: *Grand Theft Auto*. Bueno, y no sólo los *GTA*, sino que *The Getaway* o *True Crime* son juegos que han cogido el concepto de persecuciones automovilísticas de *Driver* y lo han exprimido al máximo.

Conscientes de que las persecuciones entre coches salpicadas de alguna que otra fase a pie no sería competitiva en PS2, los desarrolladores prometen que *Driv3r* será una nueva revolución en la saga. Para empezar porque habrá más fases a pie y dichas fases contendrán más acción, para lo cual se ha añadido un arsenal de armas, desde pistolas hasta potentes rifles de asalto con los que masacrar a los malos. De todos modos el juego seguirá basándose más en las persecuciones que en los tiroteos (fuentes de Atari aseguran que habrá un 70% de conducción por un 30% de fases "peatonales").

Habrá muchos más vehículos, como motos e incluso barcos cuando la ocasión lo requiera

Añadamos a esto que no sólo podremos robar coches (el único medio de transporte disponible en los primeros juegos) sino otros vehículos como motos o incluso barcos cuando


¿Que cómo se que esto es Niza? Pero chaval, ¿no has visto que eso es un Citröen?


Ya sabemos que Tanner recuerda mucho a Tommy Vercetti. Pero pensad que llegó primero...

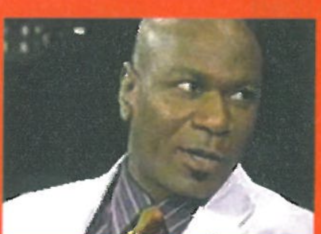
Sin actores no conducimos

Cualquier juego "mafioso" que se precie debe contar con actores que doblen a los personajes principales (en su versión inglesa se entiende) y *Driv3r* no va a ser una excepción:



Michael Madsen es Tanner

El Señor Amarillo de *Reservoir Dogs* empieza a tener mucha experiencia en eso de poner voces a personajes de videojuegos. En esta ocasión es Tanner, el "poli" encubierto que ya ejercía de *prota* en las dos primeras entregas del juego y que repetirá como estrella de la función en esta tercera entrega.



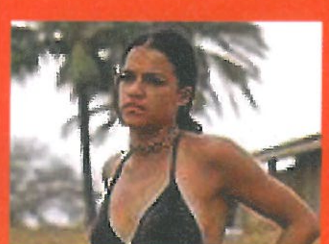
Ving Rhames es Jones

El compañero negro y más duro que una piedra que acompañaba a Tanner contará con la voz de un actor igual de duro (e igual de negro, para que nos vamos a engañar). Ving Rhames tuvo su papel más popular como jefe mafioso en *Pulp Fiction*, pero también ha aparecido en las dos partes de *Misión Imposible*



Mickey Rourke es Jericho

Pese a que Mickey Rourke ya no está para demasiados trotes, aún sigue consiguiendo algunos papeles interesantes, como el de mafioso "real" de *El Mexicano*, o el malvado Jericho de *Driv3r*, jefe de un sindicato internacional del crimen y malo maloso oficial del juego. Claro que con ese nombre no podía ser otra cosa.



Michelle Rodríguez es Carlita

La bella Michelle ha participado en varias películas de éxito, como la reciente *SWAT*, pero sin lugar a dudas todos la recordamos más por su papel en la versión real de *Resident Evil* junto a Milla Jovovich. En *Driv3r* dará su voz a la líder de un grupo de ladrones de coches de Miami.



" Mi ciudad era un atasco contínuo, pero desde que llegó Tanner se ha puesto imposible."

Los coches tienen una calidad increíble. Mirad cómo se sale el agua del radiador al reventar.

la ocasión nos obligue a embarcar.

Pero donde Reflections pretende dar el "do" de pecho y dejar atrás a todos sus rivales es en lo que a nivel técnico se refiere. Y lo cierto es que por lo visto hasta ahora los gráficos van a ser impresionantes, ya que tanto los modelados de los vehículos como los efectos de luces y partículas que saltan cuando chocamos (y eso ocurre bastante a menudo) son muy espectaculares. A todo ello hay que añadir que las ciudades que recorreremos en esta ocasión serán más grandes que nunca, ya que contarán con más de 31.000 edificios diferentes y más de 30 millas cuadradas de extensión para cada una de ellas.

En esta ocasión las ciudades serán mucho más grande y detalladas aunque visitaremos menos

Tan sólo le tenemos que poner un "pero" a toda esta grandiosidad técnica: y es que el juego utilizará el motor gráfico de *Stuntman*, el último *hit* de los chicos de Reflections. Y no es que fuera un mal título ni mucho menos, pero tenía unos dientes de sierra bastante considerables, unos tiempos de carga que casi rayaban lo indignante y lo que es peor, conservaba el defecto típico de los juegos de la compañía, unas ralentizaciones continuas que te sacaban totalmente del juego. Confiemos en que todos estos defectos se solucionen en *Driv3r*, porque son de los que pueden convertir un proyecto de obra maestra en un juego del montón.



+ Tendrá calidad para dar y tomar

− ¿Conseguirá recuperar la distancia perdida?



► **ATARI HA IDEADO UN CURIOSO APOYO COMERCIAL AL LANZAMIENTO DE *DRIV3R*,** consiste en un corto realizado por la empresa Ridley Scott Associates (aunque el director en sí poco tendrá que ver con ellos) que se podrá ver en la página web del juego.

Sentimos desilusionar a los fans de David Beckham, pero eso no es el Santiago Bernabeu. Que prueben con el *FIFA 2004*.

Menos ciudades, más kilómetros

Aunque la nómina de ciudades se ha reducido respecto a *Driver 2*, la extensión y la espectacularidad de cada una de ellas será tal que valdrá por cincuenta ciudades



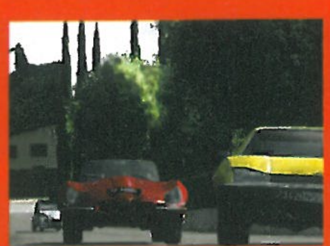
Miami

Como de costumbre, tiene que haber una ciudad americana que recorrer. Y ninguna mejor que la capital de Florida, con sus avenidas larguísimas y llenas de palmeras, sus coches potentes como ellos solos y su crimen organizado campando a sus anchas. ¿Conseguirán Tanner y Jones enmendar la situación?



Estambul

Un poco de exotismo nunca le viene mal a un juego. La "Puerta de Oriente" ha sido recreada con todo lujo de detalles (incluyendo los idiomas de los carteles) pero destaca sobre todo la presencia de su imponente Mezquita. Por favor, señores protagonistas, respeten esta joya monumental.



Niza

Esta ciudad de la Costa Azul no parece la más adecuada para albergar una trama criminal, pero nunca se sabe cuando a algún jefe mafioso le va a dar por irse de vacaciones. Lo mejor de este escenario será el aspecto de los vehículos, que no podría ser más europeos.

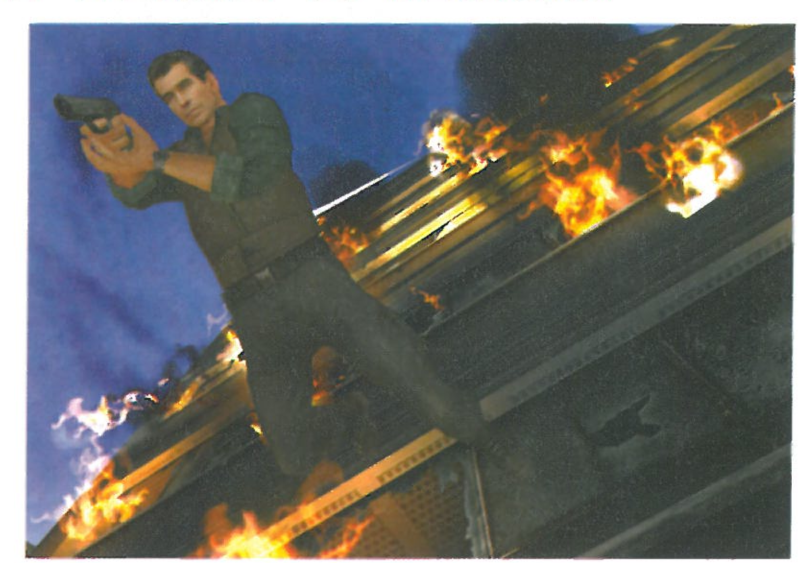




Cambiando el punto de vista

James Bond 007: Todo o Nada

Pierce Brosnan vuelve a la carga como James Bond. Pero esta vez no vuelve solo. Muchos de los actores de sus películas aparecerán en su nueva y explosiva aventura



Plataforma **PS2**
Desarrollador **Electronic Arts**
Editor **Electronic Arts**
Distribuidor **Electronic Arts**
Lanzamiento **2004**

Es muy extraño que una saga que está funcionando sufra grandes cambios, pero parece ser que Electronic Arts estaba con ganas de revolucionar los juegos de James Bond, que directamente la ha sometido a un cambio de género. Hasta el momento todos los juegos que la compañía canadiense había sacado al mercado gracias a la licencia de las películas de 007 habían sido *shooters* en primera persona (y excelentes, dicho sea de paso). Pero eso ha cambiado en este *Todo o Nada*, ya que estamos ante una aventura en tercera persona con fases de conducción y algunos detalles de sigilo. Según parece ninguna de dichas fases desentonará, ya que han sido creadas por separado por equipos de programación diferentes. Llama la atención que las fases de conducción hayan sido desarrolladas por el grupo de programación de *Need for Speed*, lo cual es toda una garantía.

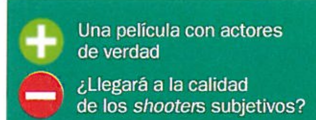
El protagonista de la función, al igual que en el episodio anterior, seguirá siendo un Pierce Brosnan perfectamente recreado que deberá recorrer medio mundo para detener al malévolo Nikolai Diavolo, que tendrá los rasgos del actor Willem Dafoe. Por si os parecía poco despliegue de medios para un juego que no versiona ninguna película, a ello hay que añadir que habrá nuevas chicas Bond con los rasgos de Shannon Elizabeth y Heidi Klum, y que el juego contará con una canción exclusiva a cargo de Mya (una cantante de bastante fama en los USA) En fin, que con tanto gran nombre de por medio, estamos deseando que llegue la versión final del juego.

Las fases de conducción han sido desarrolladas por los programadores de *Need for Speed*



Se ve que Tiburón no era lo bastante destructivo con su mandíbula metálica, porque ha encontrado un mechero para jugar





+ Una película con actores de verdad
− ¿Llegará a la calidad de los *shooters* subjetivos?



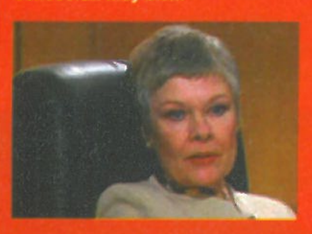
Al lado de cada gran hombre hay un gran coche deportivo... Bueno, al menos al lado de cada gran agente secreto inglés.





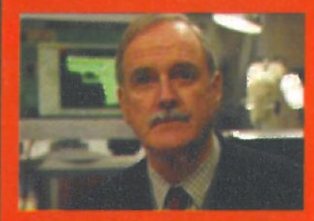
Brosnan no está solo en su misión

No contentos con contar con el actor protagonista de las películas, Electronic Arts ha tirado de talonario para incluir en el juego a tres personajes que todos los fans conocerán muy bien:



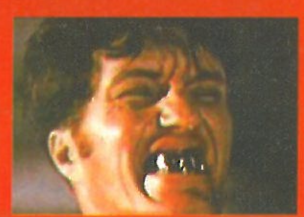
Judi Dench es "M"

La nueva jefa de 007 tendrá ocasión de intentar corregir su comportamiento al igual que en las películas, pero no se porque nos tememos que fracasará estrepitosamente. Su misión básicamente será informar al nuevo de James de sus misiones.



John Cleese es "Q"

El ex Monty Phyton es el inventor oficial de los servicios secretos británicos. En el juego entregará los típicos cachivaches que después James utilizará en sus misiones, al igual que el coche que conduciremos en buena parte de las fases de conducción.



Richard Kiel es Tiburón

Electronic Arts va a rescatar del olvido al gigante de la mandíbula de acero (uno de los malos más carismáticos) A priori su objetivo será planchar el smoking de Bond (con él dentro, se entiende) pero teniendo en cuenta que en las películas se acababa volviendo bueno, nunca se sabe.

Ghosthunter

PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station



Broken Sword 3:
El sueño del Dragón



Entre tanta abominación, espíritu y fantasma de toda índole, vas a necesitar mucha ayuda para llevar a Lazarus hasta el final de esta aventura. Y para eso están tus amigos de *PlanetStation*. ¡Faltaría más!

Ghosthunter

1 JUGADOR
TARJETA 418 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **59,95 EUROS**

CONCEPTOS GENERALES

CUANDO GRABAR
En este juego el sistema de guardado es un tanto peculiar. Cuando estés dentro de la partida podrás guardar cuando y donde se te antoje aunque, cuando cargues la partida grabada no tienes porque empezar desde donde grabaste. Lo mejor que puedes hacer es esperar a ver las palabras Punto de Control en la pantalla, si grabas después, mantendrás los objetos, el nivel de vida y la posición al cargar la partida.

CONTROL DE LOS PERSONAJES
Como podrás comprobar, el control de los personajes que manejas es bastante brusco y un poco desconcertante. Uno de los aspectos que te puede hacer más llevadera la aventura es la posibilidad de invertir los ejes X e Y, para que los controles sean más "normales".

ENERGÍA FANTASMAL
A lo largo de los escenarios del juego encontrarás masas de energía que podrás absorber, siendo las de color azul para recargar la energía fantasmal, y las de color naranja para recuperar tu nivel de vida. A parte, varias de tus armas funcionan con esta energía al igual que Astral (tu espíritu interior), quien necesita una buena cantidad para ejecutar sus habilidades. Además, si disparas a un fantasma con una de estas armas, este dejará escapar pequeñas porciones de energía indispensables para seguir la aventura.

CAPTURAR O CORRER
No es necesario cazar al 100% de los enemigos que veas, pero si muy recomendable. Tienes que pensar que algunas puertas sólo se abren capturando a enemigos determinados, y que es así como Astral aprende nuevas habilidades

COLEGIO MONTSAYE

Recorre el pasillo, girando a la izquierda, hasta llegar a las escaleras. Después de bajar, rodea los muebles y baja las próximas escaleras hasta las alcantarillas. Sigue recto, sube las escaleras y salta por el hueco del suelo, y los siguientes tablones, hasta entrar en el laboratorio, en el que debes acercarte al ordenador principal.



Lazarus, movido por un instinto cotilla propio de las revistas del corazón, tiene la desfachatez de tocar un botón de una máquina totalmente desconocida para él, y como no podía ser de otra forma, las consecuencias son desastrosas, ya que libera un ejército de fantasmas que sembraron el caos años atrás.



Tras el desastre, sal por la puerta situada en la parte derecha de la habitación. En este momento volverás a encontrar a tu compañera del cuerpo de policía, aunque no será por mucho tiempo. En cuanto Steele desaparezca, sigue hacia delante, coge el **archivo** del suelo, junto a las escaleras, y entra en la siguiente sala. Sube las escaleras, recorre el pasadizo y atraviesa la sala .





Subiendo las escaleras metálicas llegarás a la sala del generador, pero verás que está tras una verja. Para reactivar el flujo eléctrico tendrás que utilizar el cuerpo del monstruo que quiere atacarte. Dispárale 4 veces al Revenant hasta que la electricidad haga contacto con su cuerpo.



Regresa hasta la sala del ordenador principal, donde se te dará la orden de recapturar a todos los muertos que has soltado. Continúa por la



puerta que se acaba de abrir, rodea los muebles y coge el **Rifle Pulse** y la **Granada** de la siguiente habitación. Es ese momento empezará el adiestramiento de Lazarus, para que pueda cazar sin dificultades a los fantasmas que se vaya encontrando.



Dispara al Revenant con el Rifle y en cuanto su cuerpo tome consistencia lánzale la granada con el botón **R2**. Cuando la tenga pegada al cuerpo ya podrás dispararle sin tregua hasta que quede encerrado en su interior.



Avanza por la pared que ha roto el fantasma y repite la operación con un segundo Revenant. Sube las escaleras y entra en la puerta de la derecha. En

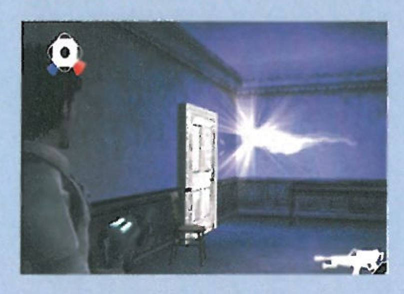




esta habitación se presentará el primer Blue Spook, un fantasma muy escurridizo.



Después de encerrarlo en la granada, dispara a la ventana y sal de la escuela. Coge el **Fusil** del maletero del coche y sube las escaleras que está junto a la puerta principal para entrar nuevamente en el edificio. Tras la puerta encontrarás 2 nuevos Blue Spook, que tendrás que atrapar para poder avanzar.



Al salir por la puerta verás como el raptor de Steele le da las gracias por haberlo liberado pidiéndole algo a cambio.



Sigue recto, baja las escaleras y entra a la siguiente clase. Captura al Blue Spook, coge la **munición** de la siguiente





habitación y sal por la puerta de incendios. Captura a 2 Blue Spook más, sube las escaleras y sigue hacia la derecha hasta la habitación del fondo. Al entrar cogerás el diario de un profesor en el que te explica algunas cosas interesantes sobre cierto fantasma.



Entra en el lavabo e invoca a Astral dentro del círculo azul. Después de la breve conversación con tu espíritu interno, captura al Revenant para que Astral adquiera su habilidad de mover objetos en el plano físico.



Invoca a Astral nuevamente, y sube al piso de arriba. Entra en el hueco del ascensor y utilizar la habilidad del Revenant para hacer que baje al piso de abajo. Vuelve dentro del cuerpo de





Lazarus y prosigue hasta el montacargas, donde tendrás que subir al piso de arriba usando las escaleras de emergencia .

Abre la siguiente puerta y captura al Blue Spook y a los 2 Revenants. Continúa hacia la izquierda y, tras ver a Steele, caerás de una forma bastante brusca al piso inferior, donde te darán una calurosa bienvenida.





jefe: En cuanto comience el enfrentamiento acércate al Caballero de la Maza y, justo antes de que te de un golpe utiliza la granada. Después usa el fusil para capturarlo. A continuación captura a los 3 Caballeros de la ballesta que están en el piso de arriba escondiéndote tras los arcos de los laterales..



Después del enfrentamiento aparecerás nuevamente en la sala donde liberaste a los fantasmas, y el ordenador te informará de que ya has conseguido abrir uno de los portales espectrales. Además, te dará un **Rifle Francotirador**, una **cazadora** con la que disminuirán los daños que te puedan infringir los fantasmas y unos prismáticos para poder ver los fantasmas con facilidad.



PANTANO

CEMENTERIO

Caminando al frente, al girar la esquina, verás a un Fantasma muy asustadizo. Lo que tienes que hacer es evitar que te vea y seguirlo con cautela ya que el abrirá las puertas que necesitas atravesar. La ruta por la que se



desplaza es fija, o sea que si te descubre y huye, volverá por el mismo camino en unos segundos.

Corre hasta el fondo del área y quédate tras la tumba que está junto a la puerta, un Howler se acercará después de un rato. En cuanto se abra entra en la siguiente zona, sube las escaleras de la izquierda y quédate tras la primera tumba. En cuanto el Howler se acerque a la siguiente puerta, desplázate detrás de las tumbas y entra tras él.





En la siguiente área el Howler abrirá 3 puertas y tú tendrás que ir eliminando a los Blue Spooks que despierta en su camino, 3 en total. Cuando entre por la última puerta irá a una cripta en la que tiene la cama. En el momento que empiece a roncar, acércate a él, ponte en primera persona y utiliza la granada, ya que por fin es vulnerable a los disparos de tus armas. Atrápalo para que Astral aprenda Encantamiento.





Coge el **archivo**, las **balas** y la **palanca** de la mesa y retrocede hasta el área anterior. En ella verás una pequeña puerta de madera con una cruz. Utiliza la palanca para abrirla. Entra en la casa de madera, coge la **llave oxidada** y retrocede hasta la siguiente puerta metálica. Un Revenant, amablemente, la abrirá por ti. Captúralo, y sigue con los 4 Blue Spooks que te están esperan. Continúa subiendo la colina.





Pasa la iglesia abandonada y baja las escaleras. Atraviesa el puente, entra en la mansión, abre la puerta de tu izquierda y conocerás a su irritable propietaria. Después de la presentación, y de coger las **bolas de energía** que están en el piso de arriba, retrocede hasta la iglesia y entra en ella. Baja las escaleras, elimina a los 2 Blue Spooks de la siguiente sala y salta de plataforma en plataforma hasta llegar al otro lado del agua.







LA CIUDAD FANTASMA

Recorre las catacumbas hasta salir por otra casa del pantano. Al llegar a tierra, pronto serás atacado por 2 francotiradores que te disparan desde la casa situada frente a ti. Elimínalos y prosigue hacia esa casa. Al acercarte otro francotirador disparará desde la casa que has dejado tras de ti.
Coge todas las **bolas de energía**, la **munición** y continúa siguiendo la valla de madera. En un momento, un enorme cocodrilo armado con una motosierra intentará descuartizarte por todos los medios. Pasa por el hueco que ha dejado en la valla y sigue recto hasta una pequeña casa de madera, desde su interior, y sin riesgos, ataca al cocodrilo con el fusil hasta eliminarlo.





Entra en el granero de enfrente y te atacará otro cocodrilo. Mátalo igual que al anterior, retrocede y sube las escaleras de la casa de al lado. Coge la munición, acércate a la ventana y baja por la escalera. Entra en la casa de al lado y asusta al Howler. Después de coger la **munición**, las **bolas de energía** y el **archivo**, sal de la casa y sigue al Howler sin que te vea hasta la puerta que está detrás del granero.





Dos francotiradores te dispararán desde la casa de enfrente. Acaba con ellos y gira a la derecha para capturar al Howler que está durmiendo. Entra en la cabaña desde la que te estaban disparando y baja por las escaleras. Recorre todos los pasadizos hasta llegar al interior de otra casa, sube las escaleras y elimina a los francotiradores que te están disparando desde la planta de abajo. Ve a la siguiente habitación y baja por la escalera metálica situada en la ventana.





Sigue recto, gira a la izquierda y para en la siguiente esquina, 2 francotiradores te estarán esperando. Elimínalos, coge la **munición de fusil** que está en la cabaña de la derecha y sigue hacia delante. Sube las escaleras que llevan a la parte superior de una cabaña, baja por el lado contrario. En cuanto estés en el agua corre por la puerta de la izquierda, gira a la izquierda y luego a la derecha para ocultarte dentro de una pequeña cabaña.

Esta vez el cocodrilo Redneck no se quedará frente a ti, si no a un lado en el que no puedas verlo. Tendrás que asomarte, dispara y volver a esconderte enseguida. Repite el proceso hasta que acabes con él.



Tras las maderas rotas de la casa de enfrente hay un francotirador esperando para erradicarte del mapa. Acaba con él y entra en la casa. Con mucho cuidado gira a la derecha y quédate tras uno de los muros. Elimina a los 3 francotiradores que están en el exterior y prosigue hacia delante, rodeando las

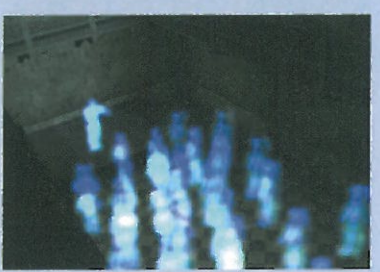






ruinas de la casa. Continua hacia la siguiente casa, abre la puerta de la derecha, coge el **archivo del suelo** y prosigue hasta el caserón.
Al entrar gira a la derecha y coge el diario, después sube las escaleras de la izquierda y sigue hasta arriba del todo donde encontrarás una gran campana. Al dispararle escucharás como el alcalde de Oakville les dice a los ciudadanos que quedan en la región que la suya es una ciudad fantasma y que los acontecimientos que han ocurrido han obligado a mucha gente a abandonar sus casas.





Baja las últimas escaleras y prosigue por la puerta que acaban de abrir los fantasmas. Recorre el pasillo hasta que puedas salir de la casa hacia el pantano, pero antes de salir ponte junto a la puerta y elimina con sigilo a los 3 francotiradores que te esperan en el exterior.

EL PANTANO
Atraviesa el puente, coge la **energía** y elimina al francotirador que camina en la distancia. Sigue el camino hasta unos bidones que tapan la siguiente puerta. Salta por encima suyo muy deprisa, para evitar que te den muchos disparos, corre hasta la siguiente valla, desde la que tendrás que eliminar a 3 francotiradores. Corre por el camino, esquivando a los 2 cocodrilos que te saldrán al paso, hasta la siguiente zona con agua, en la que tendrás que acabar con 2 francotiradores escondiéndote tras un terraplén. Sigue subiendo la colina hasta llegar a una gran zona empantanada. Sin que te vean, acaba con los 4 francotiradores y sigue recto pasando a través de las islillas de tu izquierda.





Entra en la cabaña, coge los **cartuchos de fusil** y la **dinamita** y retrocede hasta la zona donde eliminaste a 2 francotiradores. Rodea la parte inundada, tras derrotar a tus dos enemigos, y utiliza la dinamita junto a las rocas antes de accionar el detonador.



Antes de pasar el puente mata al francotirador situado en lo alto de la colina de tu izquierda. Pasa el puente y elimina a otros 2 que te disparan desde tu izquierda, en lo alto del molino de



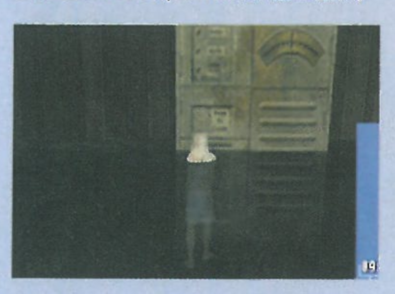
agua. Continúa todo recto y abre la puerta que hay en la montaña para entrar a la mina.

LA MINA

Ve a la siguiente sala y coge el **papel** del suelo. Después, recorre todas las galerías hasta llegar al un círculo azul donde poder invocar a Astral.



Manejando a Astral dirígete hacia la zona inundada que pasaste antes de llegar al circulo de invocación y bajo el agua sitúate sobre unos tablones de color claro, utiliza la habilidad del Revenant para romperlos. En esta zona, busca unas escaleras y sube por ellas hasta arriba del todo. Utiliza nuevamente la habilidad del Revenant para activar el interruptor del generador, situado en la esquina de la habitación,



para drenar el agua. Vuelve al interior de Lazarus presionando ●.

Dirígete hacia la zona inundada y pasa por el túnel hasta salir de la mina. Elimina a 2 francotiradores que están paseando y a un tercero que está sobre el molino de agua. Entra por la puerta situada junto al detonador y dispárale al agarre de la bomba de agua para que pueda drenar lo que falta. Baja las escaleras y sube las de en frente para coger la **dinamita**.



Retrocede hasta el detonador y utiliza la dinamita para volar las rocas que te cierran el paso. Sigue todo recto, mata a un francotirador que te dispara desde lo alto de la montaña y continúa ascendiendo por el camino. Dispara al barril que está junto a la casa del



francotirador, al lado de la cascada. Los restos de la explosión formarán un "puente" por el que podrás cruzar el río.

Atraviesa la casa despacio, mata al francotirador que está en lo alto de una roca y deja que el Howler te abra la puerta metálica, momento en el que tendrás que salir corriendo y atravesarla antes de que se vuelva a cerrar.



Escóndete tras el árbol situado frente a la puerta y espera a que el Howler se duerma para capturarlo.

Entra a la siguiente mina y pasa por encima del agua utilizando la estructura de barras. Invoca a Astral y sube por el hueco situado sobre Lazarus. Con la habilidad del Revenant acciona el interruptor para activar el ventilador. Acércate al Howler y, con la habilidad encantamiento, incítale para que salga de la jaula y abra la puerta.



Manejando nuevamente a Lazarus recorre el pasillo, captura al Howler y sigue hasta salir de la mina. Sube las escaleras y salta de plataforma en plataforma, pasando la cascada, hasta llegar a la cueva. Recorre todos los



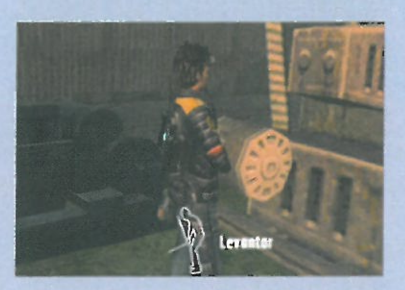
pasadizos ayudándote de los salientes de las rocas y captura a la Bestia Líquida que te espera en la parte final.

POBLADO REDNECK

Al salir a la superficie entrarás en una zona muy peligrosa. Muévete con pies de plomo e intenta eliminar a los 8 francotiradores antes de que te vean. También tienes que eliminar a 2 cocodrilos muy enfadados, para que se abra la puerta de la ciudad.
Sigue todo recto y después gira a la



izquierda hasta llegar a un vehículo que se mueve. Levántalo desde la parte trasera para que derrumbe el edificio de enfrente. Prosigue por el agujero que queda al descubierto. Esquiva al cocodrilo, sube por la siguiente escalera y entra en la primera casa que veas.
Al acercarte a la reja del centro de la



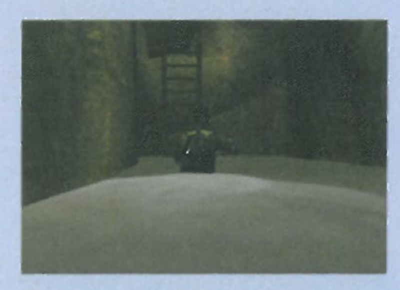
habitación oirás tres sonidos que tendrás que repetir en el mismo orden. Ponte junto a la caja que está al lado de las tuberías, utiliza la primera persona y mira hacia arriba. Verás que hay 3 objetos que cuelgan del techo y si les disparas hacen un ruido en particular.

Puzzle: Tendrás que formar 3 combinaciones diferentes de sonidos.
1. Izquierda, Centro, Derecha
2. Izquierda, Centro, Derecha, Derecha
3. Izquierda, Centro, Derecha, Derecha, Izquierda

Atrapa a la Bestia Líquida que saldrá del pozo cuando se abra la reja y baja por la escalera. Captura a otra bestia líquida



que está tras una reja y sube por la siguiente escalera. Podrás encontrar **munición de fusil** en una de las casas antes de bajar por otro agujero que encontrarás en la parte izquierda. Atraviesa la parte inundada y sube por el otro extremo.



Un gracioso cocodrilo te dará un "pequeño" golpe en la cabeza dejándote totalmente inconsciente. En cuanto te despiertes verás a 3 personajes con muchas ganas de matarte. Pégate a la pared y pasa al otro lado donde debes invocar a Astral.



Sumérgete en el agua y ve hasta el final, sube por las escaleras que subiste anteriormente con Lazarus y continúa avanzando por las habitaciones que no pudiste ver hasta llegar arriba del todo, donde encontrarás al jefe. Tras una breve conversación, en la que sabrás que Astral es la hija del profesor el jefe te hará un encargo y te dejará en las puertas de la mansión Montford.

MANSIÓN MONTFORD

Entra en la casa y sigue hacia delante. Al girar la esquina verás a una niña que juega con un muñeco, persíguela hasta la cocina y captúrala. Sube al piso de arriba y abre la puerta.



En esta zona tendrás que cazar a otra niña pero no te va a resultar tan fácil como antes. Ve hacia ella para que huya a través de la pared, retrocede al pasillo y camina hacia delante, pegado a la pared. Entra en la habitación de la izquierda y verás a la niña otra vez, pero al intentar cogerla volverá a atravesar la pared. Ahora, en vez de volver por el mismo sitio, entra por la puerta que tienes frente a ti. Por muy raro que te parezca, entrarás otra vez en la misma sala. Ve hacia la niña, que ahora está un poco cansada, y dispárale para atraparla antes de que vuelva a escapar.





Sigue hacia delante y abre la puerta. Esta vez entrarás en un área nueva. Entra en la siguiente sala captura al niño fantasma y entra por la puerta a los pies del árbol hasta el jardín, donde tienes que atrapar a la niña. Vuelve a entrar en la mansión y sigue por la puerta de la derecha.

En la siguiente habitación hay un cuadro al que le faltan 2 piezas. Ve por la puerta de la izquierda y sube las escaleras. Atrapa al niño y sigue subiendo hasta lo más alto donde tendrás que atrapar 2 niños y 1 niña más. Entra por la puerta que se abre para obtener la primera **pieza del cuadro**.

Retrocede hasta la habitación del cuadro y continúa por la siguiente puerta. Baja las escaleras, sigue por el pasillo, y baja las siguientes escaleras de caracol. Asusta a la niña para que atraviese la pared, sigue por la puerta que está junta a las calaveras anaranjadas y rápidamente, ataca a la niña para capturarla. Si no lo consigues sube arriba del todo y vuelve a bajar siguiendo los mismos pasos. Después de cogerla sigue por la puerta y vuelve a pasar por la pared de las calaveras. Coge la segunda **pieza del cuadro**.



Colocando las 2 piezas en el cuadro podrás atravesarlo para llegar a una mansión más tenebrosa todavía. Ve por el mismo camino que has recorrido en la anterior mansión hasta llegar donde antes estaba el cuadro. En la habitación una niña te dirá algo acerca de unas estrellas.

Dirígete a la planta baja por la puerta de la derecha, elimina a todos los osos y coge el calidoscopio que dejará caer uno de ellos. Ahora vuelve a la habitación de la jaula y, apretando 2 veces el cuadrado, ilumina el cuadro con tu linterna de estrellas. Entra por la puerta que se acaba de abrir y sube a las escaleras.

Ilumina con la linterna la lámpara que hay encima de la mesa. Después, activa el proyector y pasa todas las diapositivas hasta el final. Elimina a los 2 osos de peluche que aparecerán y coge la lente que dejará caer uno de ellos. Ahora, apretando tres veces el botón cuadrado, emitirás una luz violeta. Utilízala en la pared tras de ti para descubrir el último número que necesitas.



Ve a ver a la niña enjaulada y atrápala. Astral aprenderá la habilidad fantasmal. Vuelve al piso de arriba e invoca a Astral. Utiliza la habilidad recién adquirida para traspasar el techo a través de la mancha verde. En el piso superior usa la habilidad del Revenant para abrir la puerta.

Manejando a Lazarus sube al piso superior, acércate a la niña y baja al piso de la jaula para entrar en el cuadro. Cuado estés en el porche de la mansión, una vez hayas capturado a la señora Montford, sigue a la niña por el pantano hasta que aparezca el cocodrilo. Retrocede hasta la caseta sube las escaleras y te deslizarás por un cable hasta el lado opuesto. Salta a las maderas y sigue hacia delante.



Jefe: El combate se divide en 2 partes:
1ª Parte: El cocodrilo saldrá del agua e intentará morderte. Esquiva sus ataques y dispárale en el estomago hasta que escupa a otro enemigo. En ese momento, Montford júnior intentará aplastarte y te atacará lanzando bolas de energía y golpeándote con el cocodrilo. Ponte cerca de los porches de las casas de madera y haz que destruya los tres que hay. En ese momento el cocodrilo escapará.



2ª Parte: Vuelve a seguir a la niña hasta el cementerio. En cuanto vuelva a aparecer júnior haz que golpee la estatua con el cocodrilo. Esto hará que se desprenda el animal y te ataquen los dos por separado. En este momento lo único que debes hacer es que se crucen el uno con el otro para que se peleen. Después de hacerlo tres veces utiliza la granada y el fusil para capturarlos.



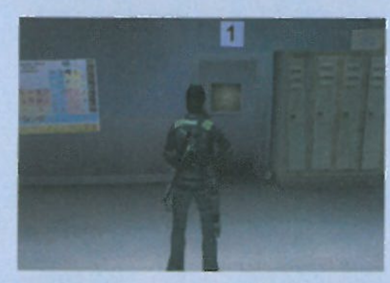
NUEVO COLEGIO

Después de hablar un buen rato con el ordenador y de obtener el **Lanzagranadas**, sube por las maderas hasta el lugar por donde entraste la primera vez y utiliza tu nueva arma para destruir las sillas y las mesas que te impiden pasar a través del balcón.



Entra en el nuevo colegio y ve todo recto. Después de intentar liberar a Steele, retrocede hasta la puerta principal y gira a la derecha hasta la siguiente puerta. En esta zona tienes que capturar a todos los poltergeist que hay en las habitaciones numeradas del 1 al 5, y para ello tendrás que hacer una cosa diferente en cada una de ellas, ya que de lo contrario serían invisibles.

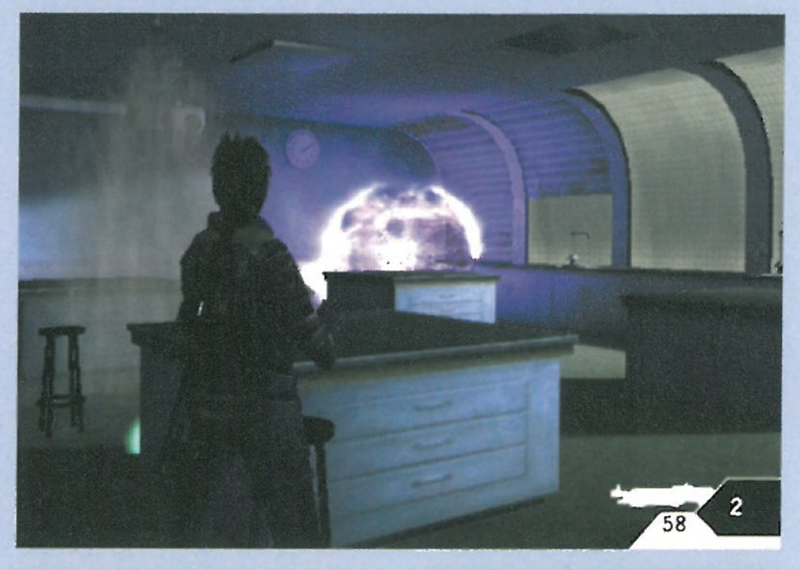




1- Enciende el televisor y dispara a la ventana para que el humo invada la habitación. Hay un poltergeist.
2- Activa el ventilador. Hay 2 poltergeist.



3- Dispara al tanque de gas y a la ventana. Hay 2 poltergeist
4- Coge el **compuesto químico**, utilízalo en el calentador que está en la habitación contigua y activa el ventilador. Hay 2 poltergeist.
Ve a la habitación del conserge, situada junto a la número 5 en el segundo piso, y activa la válvula de agua.
5- Dispara al detector de humos para que caiga agua del techo. Hay un poltergeist.

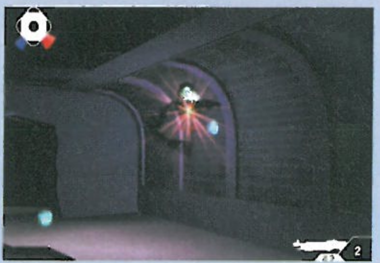


Una vez los hayas capturado a todos obtendrás la habilidad poltergeist. Sal de la zona y sigue recto, pasando de largo la puerta principal del colegio, hasta la siguiente puerta. Invoca a Astral y utiliza tu nueva habilidad para mover los objetos que obstruyen tu camino hacia una de las zonas más oscuras del juego.



En la primera sala, nada más salir por la puerta, tendrás a un Ángel de la muerte sobre tu cabeza. Captúralo con cuidado. Sigue avanzando y sube al piso superior utilizando el mobiliario. En esta estancia el Ángel de la muerte vendrá por el techo, o sea que vigila. Captura al siguiente Revenant asomándote por la puerta y continúa hacia delante. Salta a la barra de hierro que hay en el techo y déjate caer a la planta de abajo, coge la **energía** y elimina al Ángel.





En el siguiente pasillo encontrarás a 2 Revenants más. Avanza, sube las escaleras y elimina a los 2 Ángeles. Sigue por la puerta, salta al piso inferior y continua por la primera habitación a tu izquierda, donde tendrás que escalar hasta arriba y eliminar a 2 Ángeles. Baja por la rampa que hay al otro lado de la sala y coge las granadas de humo. Desde ahora podrás cambiar de granadas normales a granadas de humo pulsando cuadrado. Usa la puerta de emergencia para volver a la entrada del colegio.





Ve a la biblioteca y utiliza las granadas de humo para poder ver al poltergeist y darle caza. Con las escaleras, en su sitio la bibliotecaria te nombrará su ayudante y te encomendará la labor de buscar 2 libros.



Sube las escaleras y coge el **primer libro** del suelo. Sal por la puerta de emergencia situada a tu izquierda y atraviesa el parking, evitando ser atrapado por las grúas, hasta llegar al autobús escolar donde encontrarás el **segundo libro**.



Devuelve el libro de historia a la bibliotecaria y te dirá que lo pongas en la sección de historia que está en el segundo piso. Tras hacerlo entrarás en una especie de ilusión en la que, siguiendo a la bibliotecaria te explicará parte de la historia del Halcón Negro y verás como sus secuaces, a las ordenes del rey, intentan matarlo.



Tras devolver y colocar el segundo de los libros sabrás que pasó en el combate que mantuvieron el Halcón Negro y el profesor Richmond años atrás, y descubrirás la inocencia de este último en el tema de los asesinatos del



colegio, ya que fue el propio Halcón quien los cometió. Sal de la biblioteca y entra en Teatro. Por fin tienes ante ti a Steele y a su raptor aunque no te va a poner las cosas fáciles.



Jefe: El combate se divide en 2 partes:
1ª Parte: Tendrás que capturar a 4 Ángeles de la Muerte. Muévete sin parar de un lado a otro intentando matarlos de 1 uno en 1, concentrando tus disparos en uno en especial hasta apresarlo y así sucesivamente.
2ª Parte: Ahora invocará a 2 poltergeists. Utiliza las granadas de humo para hacerlos visibles y poderlos capturar.



BARCO FANTASMA

EN BUSCA DEL CAMAROTE

Al volver al laboratorio verás que has activado otro portal. Al traspasarlo entrarás en un oscuro barco fantasma. Baja las escaleras y sube al tanque para dispararle a los bidones de gasolina que te impiden el paso. Sigue por la siguiente puerta y ve a la derecha para coger la **munición de tanque** situada en el interior de un camión. Cárgala en la parte trasera del tanque y dispara a la puerta del Hangar.
En ese momento 4 soldados fantasma entrarán en acción. Quédate detrás del tanque y dispárales sin tregua hasta captúralos. Sigue avanzando a través de la puerta y luego hacia la derecha. Desde la esquina izquierda de la siguiente puerta captura a los 3 soldados que están situados tras la trinchera.



Continúa por esa sala hasta el final. En un momento verás como el montacargas se pone en marcha y de él sale un artillero. Escóndete tras las cajas para dispararle sin peligro. Cuando le quites toda la vida notarás que se arrodilla, momento en el que otro personaje que tiene en los brazos le da golpes en la cabeza para recargarle la vida. Mata a este individuo y ya podrás capturarlo.



Coge el montacargas para subir al piso de arriba. La siguiente sala donde debes entrar es una cámara frigorífica y tiene una puerta cerrada. Sigue el recorrido de la tubería que está en el techo hasta comprobar que detrás de las estanterías hay una **llave roja**. Dispárale para que aparezca un Blue



Spook y captúralo para poder continuar. Sube las escaleras y haz lo mismo en la siguiente cámara frigorífica, pero con más brío ya que la puerta se cierra pasados unos segundos. En la tercera, a parte de disparar a la llave del gas y capturar al Blue Spook, tendrás que invocar a Astral y utilizar su habilidad poltergeist para mover los objetos que te impiden continuar.



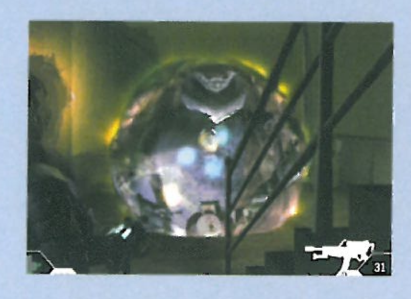
Prosigue tu camino hasta la cocina donde tienes que capturar a otro artillero y en el siguiente pasillo a un soldado, pero cuidado, ya que al asomarte no verás al propio soldado, sino un espejo reflejando su persona. Dispara al espejo para que de la cara.



Sigue por el pasillo y gira a la izquierda. Después de confesar tus sentimientos al ordenador captura 3 soldados que te esperan en la siguiente sala, coge la **munición para lanzagranadas** de detrás de la escalera y sube a cubierta.

Coge la munición del fusil y captura al soldado que está tras unas cajas. Después, muévete de caja en caja y captura al soldado que te dispara desde un punto más elevado. Corre hacia la





parte trasera de las escaleras y dispara, asomando la cabeza, al artillero que acaba de irrumpir en escena a través de una pared del barco.

Sube las escaleras, captura al soldado y sigue por las siguientes escaleras metálicas. Tras un pequeño zarandero propinado por un desagradable tentáculo captura a los 2 soldados y dirígete a la proa del barco.



SIGUIENDO LAS ÓRDENES DEL CORONEL

El Coronel Fortesque te informará de que el barco a sido tomado por tentáculos gigantes y no ha podido quitárselos de encima con ningún método. Te encargará que lo hagas tú por él, y antes de que pueda decirle a sus tropas que eres un aliado será apresado por su enemigo.



Baja las escaleras y pasa de habitación en habitación siguiendo el cable rojo que verás en el suelo, esquivando los ataques de los tentáculos. Al final del cable hay un detonador con el que podrás destruir a todos los seres que acabas de pasar. Sigue el siguiente cable hasta el final y haz lo mismo.



Sigue el pasillo y entra en la primera puerta a tu derecha, en la que podrás escuchar una cinta del coronel y coger **dinamita**. Sal de la habitación y entra en la de enfrente en la que verás un detonador. Sigue el cable hasta el final, coloca la dinamita y regresa para detonarla.



Continúa por el agujero que acabas de hacer en el suelo, coge la **dinamita** (hay que coger cuatro) que está en la habitación contigua y sal al pasillo. Esquiva los tentáculos y coge la **segunda dinamita** en la habitación del fondo. Rodea el pasillo y coge las otras 2 dinamitas de las habitaciones que te faltan por ver. Otra vez en el pasillo, esquiva los tentáculos y entra en la habitación del fondo donde tienes que invocar a Astral. Vuela a través del





conducto de ventilación y, utilizando la habilidad poltergeist, retira los muebles de la puerta que da a la sala de baile.

De vuelta con Lazarus, recorre el pasillo, gira a la izquierda y entra en la siguiente puerta .
Coloca la dinamita en los 4 extremos del cable, baja las escaleras y acciona el detonador.



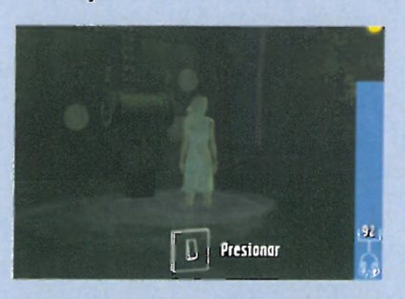
Sube las escaleras, abre la puerta que tienes en frente y vuelve a subir. Utiliza los barrotes clavados al techo para pasar al otro lado y, rápidamente, captura a los 2 Blue Spooks. Baja las escaleras y continúa saltando de plataforma en plataforma hasta las siguientes escaleras. Utiliza la siguiente estructura de barras, captura a los Blue Spooks, sigue por la pasarela, salta, y baja por la escalera hasta llegar a la puerta.



Utiliza el detonador y retrocede hasta una de las brechas que ocultaba un círculo de invocación. Manejando a Astral entra en el agua y sigue por el túnel sumergido hacia la izquierda. Después de que el Halcón Negro le haga una promesa a Steele, ve hacia la izquierda y luego arriba. Utiliza la



habilidad del Revenant para accionar el interruptor de la máquina de bombeo. Sigue hacia delante, baja y utiliza la habilidad poltergeist para cerrar la puerta que impide que la máquina haga su trabajo.



Manejando de nuevo a Lazarus baja por las escaleras, atraviesa los pasadizos y baja por las siguientes escaleras hasta una habitación en la que tienes que girar una llave, con la que abrirás una puerta que te lleva a lo más profundo del barco.



Baja hasta abajo del todo y entra en la siguiente sala, donde tendrás que capturar a 5 soldados. Sube por las escaleras y sigue hacia la izquierda, lugar donde te reencontrarás con el coronel. Después de que te ordene ser voluntario de una operación un tanto arriesgada, en el piso de arriba, acércate a los tentáculos y utiliza la pistola para distraerlos mientras el cuerpo del coronel coloca la dinamita frente a la puerta. Hecho esto, baja y activa el detonador.





Por fin puedes ver el escalofriante aspecto del capitán Kraken del que tanto has oído hablar. Sube por las escaleras de tu izquierda y recorre las salas contiguas hasta encontrar al **primer mecánico**. En esta zona los tentáculos capturarán a muchos artilleros que, con el forcejeo, dispararán varias ráfagas de metralla antes de ser devorados.



Camina hacia él para liberarlo. Sube las escaleras, sigue recto hasta la sala que está al otro lado de la habitación adyacente y baja las dos escaleras. Invoca a Astral y sumérgete en el agua para rescatar al **segundo mecánico**.





Con Lazarus sigue hacia delante hasta la habitación que antes estaba plagada de tentáculos, gira a la derecha y sube por las siguientes escaleras. Recorre el pasillo, coge la **daga** del suelo y libera al tercer y último de los mecánicos.

Jefe: Para eliminar a la especie de pulpo en la que se ha convertido Kraken, después de que el coronel haga acto de presencia montado en su flamante tanque, colócate en una esquina alejándote de los tentáculos del monstruo. Cada vez que el coronel te diga que le dispares a la bala, es que le acaba de pegar un cañonazo. Búscala en el interior del capitán, generalmente puedes darle a través de su boca, y dispárale antes de que lo haga él. Tras la explosión dejará escapar un alma que debes atrapar. Repite la operación 3 veces.

ISLA PRISIÓN

COMO ENTRAR EN LA CÁRCEL

En el muelle captura al Revenant, al centinela que te dispara desde la torre de vigilancia y al que está en el edificio de enfrente. Sube la rampa y entra en la primera habitación a la derecha.



Sal por el otro extremo, sube las escaleras y continua recto. Coge la **energía** y retrocede, coge la **munición para fusil** y **lanzagranadas** y continúa por el pasillo hasta la siguiente habitación.

Coge el **archivo** de la mesa, baja las escaleras y sal del edificio. Al capturar al guardia que hace la ronda en el exterior, Astral aprenderá la habilidad posesión. Sigue hacia la iglesia, captura a 2 guardias más y coge una nueva arma, el **lazo para fantasmas**. Continúa



por el camino hasta las cloacas. Atrapa al guardia y a los 2 Revenants con precaución. Después, recorre todas las cloacas hasta llegar a un ascensor que te llevará al piso inferior. Captura al guardia, baja por las escaleras y camina por el agua hasta las siguientes





escaleras que te llevarán a la plataforma central.

Apresa a un nuevo guardia y sigue por la pasarela hasta la siguiente sala. Aquí te esperan 2 guardias más, uno en el agua y el otro encima de la plataforma. Captúralos, y continúa hasta el siguiente círculo en el que tienes que invocar a Astral.



Retrocede 2 salas y observa bien la estructura de los raíles desde lo más alto. Con la habilidad poltergeist tienes que mover todos los objetos que puedas (mirando en primera persona los objetos manejables tienen un brillo diferente). Dobla los raíles rotos y cambia la dirección de la vía con las tres llaves que encontrarás. Una vez hecho esto sube hasta arriba y posee,



con la habilidad posesión, al obrero. Con esto llenarás una vagoneta de piedras que caerá justo delante de la zona a la que Lazarus no podía llegar.

Manejando a Lazarus utiliza la vagoneta para llegar al otro lado y usa el ascensor. En esta nueva área tienes que atravesar una serie de pasadizos evitando que las tuberías te quemen con el gas y que los ventiladores te corten. Al final sube por las escaleras.



Como en la película "La Roca" captura a los guardias que te disparan desde lo alto de las duchas. Sube por uno de los laterales, presiona el botón que abre la puerta y vuelve a bajar. Entra por la puerta y recorre los pasillos hasta la enfermería, donde te esperan 2 guardias. Sigue hasta la sala de operaciones donde tendrás que capturar a 4 guardias y a un cirujano



EN PRISIÓN

En ese momento la puerta del patio se abrirá, captura al Revenant y entra en el hall de la prisión. Ve hacia la parte derecha y coge los teléfonos según vayan sonando. Una de las puertas del hall se abrirá.

Ve a esa habitación e invoca a Astral. Pasa por el agujero del suelo y posee al guardia para que presione el interruptor que tiene frente a él y así abrir una de las rejas. Retrocede a la habitación anterior, sal por la puerta y sigue a la izquierda todo el pasillo. Al final verás



un agujero en el techo, atraviésalo y baja por el siguiente. Pasa por la puerta, gira a la derecha y entra en el agujero al final del pasillo. Baja por el siguiente, posee al Revenant y rompe la pared agrietada presionando el botón **L1**. Rompe 2 paredes más para llegar hasta la sala de los teléfonos donde, apretando **R1+R2**, debes romper la cristalera.

Manejando a Lazarus dirígete hasta la sala de los teléfonos, captura al Revenant y coge la **rosa** del suelo. Sigue por donde has roto las paredes anteriormente, coge la **munición de lanzagranadas** de la celda del Revenant, sigue hacia el fondo y entra en la primera habitación de la derecha. Activa el interruptor del fondo y la puerta se abrirá dándote paso a las celdas. Corre hasta el fondo donde verás que hay varias celdas abiertas.





Utiliza la rosa en el jarrón que está sobre la cama de una de esas celdas y de pronto estarás en otro lugar. Sube las escaleras, (si quieres "verte" como un asesino mírate en el espejo), y coge la **foto** de la cama.



Retrocede hasta la celda anterior y usa la foto en el marco de la pared. Sube las escaleras, gira a la derecha y verás a una escena muy triste.



De vuelta en la cárcel, regresa a la celda con el jarrón y acércate a la rosa. Sube las escaleras y coge el **oso de peluche** de la habitación de la niña. Regresa a la celda con el marco, sube las escaleras y dale el oso.



Usa la **novia** que te acaba de dar la niña en la casa de muñecas que está en la tercera celda. En este momento el cuerpo de Lazarus será poseído por un ente extraño que hará que se dirija directamente hasta la silla eléctrica. En este lugar te reencontrarás con el profesor y conocerás a otro personaje bastante más antipático.



Evita que el guardián te de con sus descargas eléctricas y que dañe al profesor. Dispárale con el fusil o con el lanzagranadas hasta que desaparezca. Sigue al profesor hasta que se pare, momento que tienes que aprovechar para capturar a 4 Revenants. Vuelve a seguir al profesor y activa el interruptor que abrirá las puertas. Continúa siguiéndolo hasta la sala de máquinas .





Jefe: Antes de bajar las escaleras, ponte en primera persona y apunta a los generadores de energía. En el lado derecho, cada uno de los tres, tienen el panel de control.
Al empezar el combate lo que tienes que hacer es destruir todos los paneles de control. Después ya puedes descargar toda la rabia en el guardián eléctrico.





EL DESGUACE
Después de discutir sobre la hombría del profesor y la de Lazarus, corre todo el camino hasta que veas un coche en marcha. Desde una distancia prudencial dispárale para que, gracias al humo que desprenderá, puedas ver, y capturar, los 2 poltergeists que están en tu camino.



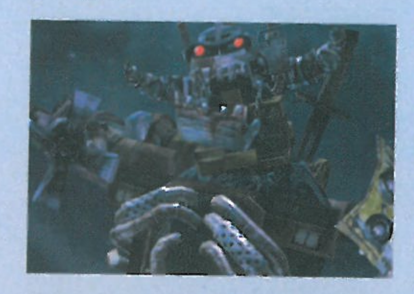
Atraviesa la nube de humo y pasa a través de la cabina de un camión hasta el otro lado. Sigue adelante hasta que veas un gran tanque de agua. Dispara en la llave al final de la tubería para que deje caer agua, y de este modo puedas cazar al poltergeist. Coge el **pistón** que dejará caer, úsalo en la máquina amarilla de tu derecha y dale al interruptor para poder continuar.



Sigue hacia delante hasta encontrarte otra vez con el profesor. Te regulará las gafas para que, por fin, puedas ver a los poltergeist sin necesidad de utilizar humo o agua. Caza al que tienes enfrente y sigue a Richmond .



Jefe: El combate se divide en 2 partes: 1ª Parte: Utiliza la vista en primera persona para poder ver, mediante las gafas, los poltergeist que controlan la chatarra. Son 3 y los tendrás que capturar uno tras otro para que se desmonte el robot. El primero está colgando en la entrepierna, el segundo encima de un hombro y el tercero en su espalda. La mejor manera de cazarlos sin recibir daños es pasar entre las piernas del robot y, antes de que le de tiempo a girarse, disparar la granada al poltergeist.





2ª Parte: Después de caminar un buen rato tras el profesor hasta lo alto de la colina, reaparecerá el enemigo. Esta vez Richmond te cogerá las gafas y las usará en el faro. Cada vez que la luz del faro enfoque al robot, podrás dispararle al poltergeist situado en su hombro derecho. Esta vez dispararle desde lejos en tercera persona y muévete continuamente de derecha a izquierda para esquivar sus disparos.





BASE MILITAR

Al llegar a la base militar Richmond te explicará que, durante los años 60, había trabajado para el gobierno investigando sobre fuerzas paranormales. El reto era crear un espía "fantasmal" totalmente indetectable y para el que no hubiera barreras físicas. Como no tuvo todo el éxito esperado, el proyecto fue cancelado años después .



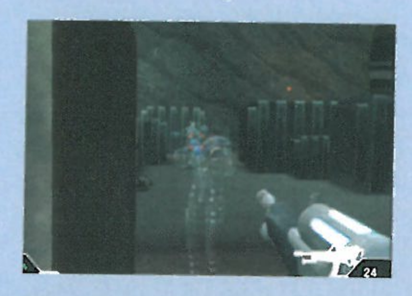
Captura a los 2 Blue Spooks, uno en la planta inferior y otro en la superior. Sigue al profesor puerta tras puerta hasta llegar a la sala del mapa. Te mostrará como llegar hasta el centro burlando los sistemas de seguridad .



Sal de la sala, captura el Blue Spook y sigue hasta la siguiente sala. Aquí tendrás que capturar a 2 Ángeles de la muerte muy escurridizos, mientras Richmond activa varias puertas desde diversos ordenadores. Sigue al profesor hasta el almacén.



En cuanto oigas disparos retrocede hasta colocarte detrás del contenedor que está junto a la puerta por la que has entrado. Desde ahí, y con mucho cuidado, captura a los 6 cazafantasmas que quieren matarte. Hay 4 en el suelo y 2 en las torres de vigilancia.



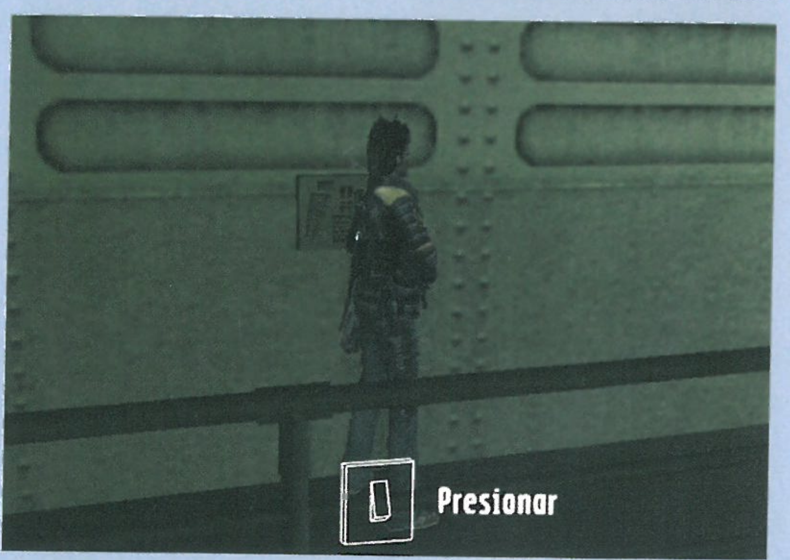
Ve recto, gira a la izquierda y sube, caja tras caja, hasta llegar a lo alto de la plataforma. Sigue recto, gira a la derecha y coge la **esfera de energía**. Retrocede y utiliza la estructura de barras para pasar al otro lado. Sigue el recorrido hasta el final, donde tienes que activar un interruptor.

Desde el sitio en donde te encuentras captura al Revenant que acabas de liberar y salta al suelo por tu lado derecho. Sube la rampa y coge las 2 **cajas de munición** para el fusil y una para el **lanzagranadas**. También hay energía de vida tras un contenedor. Retrocede hasta el principio de la sala donde el profesor abrirá una compuerta situada en el suelo.



Baja las escaleras y sigue al profesor por un larguísimo pasadizo hasta otra sala. Captura a los 3 Blue Spooks y ve al montacargas en el que está subido el profesor. Presiona el interruptor para accionarlo y llegar al nivel 3, donde





tendrás que capturar a 3 Revenants antes de poder seguir al profesor hasta uno de los laboratorios.

Al entrar verás en un monitor a Kate, anterior ayudante de Richmond y actualmente el fantasma Astral. Ella fue la mano derecha del profesor durante largo tiempo y un día, por accidente, su forma astral salió de su cuerpo, aunque siguió trabajando con Richmond haciendo muchos avances.



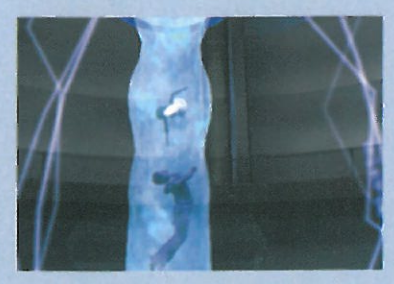
También verás un holograma del Halcón Negro en el que intenta convencer a los jefes del profesor de que le den el cuerpo de Kate, el cual sigue buscando en la actualidad, y por ese motivo tuvo que huir con el cuerpo de Kate de la base militar.



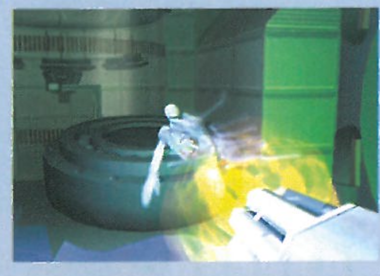
Sal de la habitación y gira a la derecha. Sigue al profesor un buen rato hasta entrar en una zona en la que podrás coger una ingente cantidad de **munición**, tanto para el fusil como para el lanzagranadas. Tras la recolecta continúa siguiendo al profesor hasta el siguiente ascensor. Presiona el interruptor y llegarás al nivel 4.



En esta área te darás cuenta de que el profesor Richmond estaba jugando a 2 bandas ya que te ha conducido hasta aquí para que el Halcón pueda extraerte a Astral del cuerpo. Por otro lado, y manejando la mente y el cuerpo de Steele, tu enemigo acabará contigo.



Nada más dejar a Lazarus tendido en el suelo pasarás a manejar a un robot con mucha artillería. Elimina a los Blue Spooks y sal al pasillo. Gira a la izquierda y luego a la derecha hasta las compuertas amarillas. Rodea toda la sala, tras eliminar al Ángel de la muerte, traspasa las siguientes compuertas y continúa hasta el fondo del pasadizo.



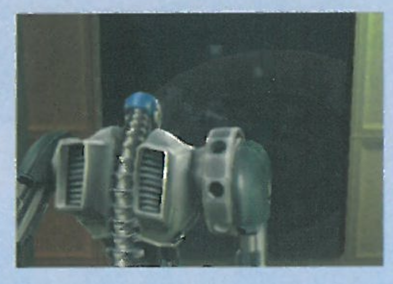


Cuando el suelo se rompa te encontrarás rodeado por el enemigo. Elimina a los 6 Blue Spooks y sigue por el pasadizo hasta el final. Gira por la puerta de la derecha y luego a la izquierda hasta que encuentras la sala del laboratorio del profesor (a tu derecha).

Después de decirle a Richmon que es un fracaso de persona y un asesino, sal del laboratorio y sigue en la misma



dirección. Entra en la primera sala que veas a tu derecha y dirígete hasta la ventana situada en la parte izquierda.

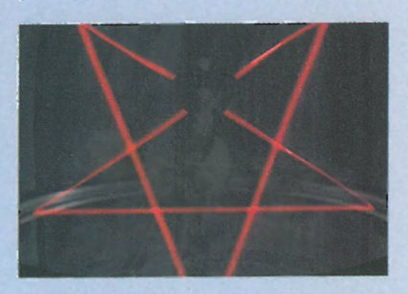


Manejando al fantasma de Lazarus, sube por el tubo que absorbió a Astral anteriormente, hasta lo más alto, continua a la derecha y baja por el siguiente conducto. Continúa por los tubos semitransparentes hasta el final. Gira a la izquierda y sube por el primer tubo vertical que encuentres. Cuando hayas subido 2 niveles gira a la izquierda y luego otra vez a la izquierda para seguir por un tubo de colores anaranjados, hasta el final. Ve hacia abajo. Continúa hacia delante hasta salir del tubo y después, de la habitación.

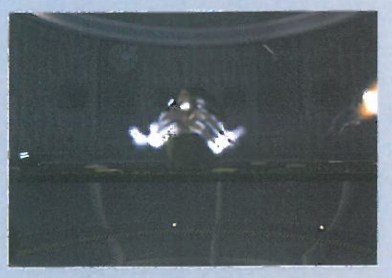




En este momento verás el invento más prolífico de Richomnd, una máquina para devolver a la vida a los fantasmas. Tras explicarte que todas las personas que no mueren cuando les pertoca se convierten en fantasmas, el robot del profesor te devolverá a la vida.



Jefe: Hawksmoor, el Halcón Negro, está muy enojado por no haber podido usar la máquina en tu lugar y por eso te va a costar un buen rato acabar con él. Suerte que tienes munición ilimitada. Para hacerte amena la batalla, tu querido enemigo irá invocando fantasmas que te atacarán sin tregua durante todo el combate, aunque también puedes ir disparándole al jefe de vez en cuando. Primero serán Blue Spooks y Revenants. Después, bestias líquidas y osos de peluche gigantes, y por último ángeles de la muerte, guardias de la cárcel y Revenants. Para acabar con todos ellos tienes un arma mucho más potente que antes con la que podrás encadenar ráfagas de hasta 100 tiros antes de recargar.
Cuando ya no quede ninguno en pie, Hawksmoor comenzará a dispararte bolas de fuego sin parar. Muévete rápidamente de un lado a otro sin soltar el dedo del gatillo y acabarás con él en un abrir y cerrar de ojos.





Broken Sword 3: El sueño del Dragón

Los que se lo pasaron en grande con las aventuras de George y Nico en las anteriores entregas de la saga *Broken Sword*, disfrutarán con un nuevo capítulo que está a la altura de los anteriores. Y como no nos olvidamos de los que sufren en silencio los dolorosos (de cabeza, se entiende) puzzles de este tipo de juegos, aquí tenéis esta guía que os sacará de más de un apuro.

1 JUGADOR
TARJETA 1085 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **59,95 EUROS**

Desde el momento en que empiezas la partida, tras el aparatoso accidente aéreo, y cada vez que puedas realizar una acción, verás que en el lado inferior derecho aparecen unos iconos representando a cada uno de los 4 botones del pad, mediante los cuales podrás observar, utilizar, registrar y otras muchas cosas que irás viendo a lo largo del juego. A parte, para acceder al inventario de objetos deberás pulsar **Select** en cualquier momento de la partida. Otra cosa que tienes que tener clara es que, cuando se te iluminan varios objetos a la vez, tendrás que mover el stick analógico derecho para pasar de uno a otro y así poder interactuar con ellos.



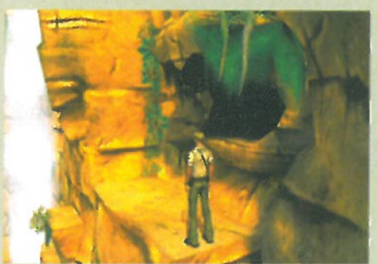
1. ATERRIZAJE FORZOSO (GEORGE)

Lo primero que necesitará hacer George es desprenderse del cinturón que lo mantiene pegado a su asiento, utiliza el botón **X**, como bien se te indica en pantalla. Después coge la **cerveza** del suelo. Acércate a lado izquierdo de la caja de madera, para quitarle el cierre de seguridad, y arrástrala hasta el final del avión. Ve a la cabina, coge el extintor y lánzalo por la ventana. Registra al piloto para conseguir un **abridor** y así abrir la cerveza. Utilízala en con el piloto para hacer que se despierte, y habla con él de lo que te apetezca. (Es conveniente hablar con todos los personajes para profundizar más en la historia, y tener más claros los próximos pasos a seguir). Intenta salir por la ventana que acabas de romper pero verás que el avión se balancea demasiado. Habla de nuevo con el piloto para que vaya a la parte trasera del avión y de ese modo haga contrapeso, momento en el cual podrás abandonar el aparato.
Una vez fuera, dirígete hacia el este





saltando por las rocas hasta llegar a una pared. Pégate a ella para pasar al otro lado hasta que veas una catarata. En este lugar deberás pasar bajo la catarata, por lo tanto, mira hacia el sur y baja por los salientes inferiores, pasa por detrás del salto de agua, cuélgate de la roca y sigue hacia delante hasta llegar a la cueva.



2. UN MISTERIOSO ASESINATO (NICO)

Coge el **lápiz** del panel de corcho situado en la pared. Sal por el balcón, empuja la mesa de piedra hasta el lado izquierdo del balcón y cuélgate del canalón. Déjate caer en el balcón contiguo y desplázate hacia la izquierda por la barandilla hasta la siguiente puerta. Utiliza la tarjeta de prensa en la puerta para abrir el cerrojo. Abre la puerta para entrar en la siguiente





habitación ya que en ésta no hay nada importante. Registra el cadáver para obtener su **tarjeta de visita**, coge el **casquillo de bala** situado junto a él y ve a la siguiente habitación. Durante el video tendrás que ejecutar rápidamente varias acciones, o sea que no pierdas de vista la parte inferior derecha para hacerlo en el momento adecuado. Lo primero será utilizar la sartén para parar una bala, y seguidamente abrir bruscamente el refrigerador para golpear a la asesina. Tras su huida, vuelve a entrar en la cocina y registra la basura para coger un **extracto bancario**. Escucha los mensajes del contestador y llama a tu amigo André y



a la redacción del periódico, en la que te informarán que Vernon era el mejor en su campo. Sal de la cocina y baja las escaleras. Coge el **trozo de periódico** situado junto a los cubos de basura, salta el muro para llegar al parque y coge la **peluca** que está junto al banco. Analízala para averiguar que la asesina en realidad es rubia. Vuelve a saltar el muro, sal a la calle principal y continúa por la derecha, hasta la policía. Al empezar a hablar con ella, muéstrale la bala para que coopere contigo, después



ya puedes comentarle lo de la asesina y todo lo demás. Entra en el parque y habla con Beatrice, aunque ella huirá en cuanto le cuentes lo sucedido. Vuelve a la calle y gira a la izquierda. Sigue recto hasta ver a una mujer barriendo la acera. Habla con ella acerca de la mujer rubia para saber que huyó en un coche deportivo, después coméntale lo del coche a un *skater* que camina por la zona y te dirá que se trataba de un Jaguar E-Type. Vuelve a hablar con la policía para obtener su matrícula . En ese momento, un coche de policía irrumpirá en escena, y tendrás que contestar una serie de preguntas.



3. GEORGE EN LA JUNGLA (GEORGE)

Entra en la cueva y registra el cadáver para conseguir su **DNI**. Registra la mesa donde encontrarás una **lupa** y una **postal**, y empuja la caja hasta que presione el mecanismo que abre la puerta. Entra en la siguiente sala y toquetea los mandos de la máquina hasta que ocurra una pequeña explosión. En ese momento acércate a la ventana situada a la izquierda de la puerta y hecha un vistazo. Después del video, coge la **barra metalica** del suelo, y utilízala en el mecanismo que hay junto a la puerta por donde has entrado. Esto hará que ya no se cierre al quitar la caja del interruptor. Empuja la caja hasta llevarla a la habitación en la que









acabas de romper la máquina y empújala hasta la pared del fondo. Coge la **palanca del mecanismo** y sube por la caja. Utiliza la barra metálica para coger el **nido** situado en la pared y sigue, pegado a la pared, hasta el otro lado del muro. Continúa colgado del saliente y salta al otro lado hasta salir de nuevo a la selva. Aquí encontrarás una **cabeza de toro** con **madera quemada** en su interior. Utiliza el nido en ella y seguidamente la lupa para hacer fuego. En este momento los guardias huirán aterrorizados y tú tendrás que aprovechar, para subir al coche.



4. MISTICISMO EN GLASTONBURY (GEORGE)

Habla con un hombre, muy inglés, que pasea por la calle. Después de que te explique sus problemas con su hija, sigue caminando y entabla una conversación con un tipo sentado en el banco. Después, entra en el quiosco de Sacies, frente al pub, en el que una pitonisa te dará información sobre la postal. Al salir a la calle, gira a la izquierda y camina hasta ver un cartel. Entra en El Ada Cósmica y habla con el tendero. Con esto conseguirás un ejemplar de **poesía**. Ve a hablar con Eamon, el hombre que está sentado en el banco, sobre el tema y se pondrá hecho una furia. Cuando esté recriminando al hippie que es un plagiador, aprovecha para subir al piso de arriba de su tienda, por la parte izquierda del mostrador. Tras hablar un buen rato con Melisa, la hija del coronel que merodea por la calle, vuelve a hablar con el hippie, y esta vez sí que te dirá cosas acerca de Bruno, e incluso te dará unos **calzoncillos** suyos. Habla con la adivina hasta que te pida plata por sus servicios. Utiliza la barra de metal







para extraer las **3 monedas de plata** del libro y vuelve a entrar. Ponle una moneda en la mano para que empiece a hablar de la postal. Ponle otra para que hable sobre los boxers. Después de la conversación, al salir a la calle, verás que hay un incendio en el pub. Ve a la puerta situada tras el banco e intenta abrirla. Al ver que no tienes suficiente fuerza habla con Eamon para que te ayude. Al entrar al jardín verás que una casa está humeante. También verás 4 cajas de madera que tendrás que mover.

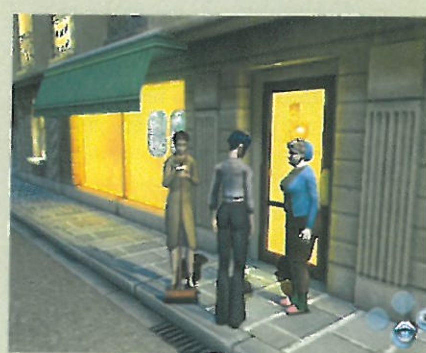
PUZZLE: Dos de las cajas están una encima de la otra, mueve las otras dos de tal forma que queden tras ellas y empuja la caja de arriba sobre las demás, hasta que llegue a la casa.

Desata a Bruno y sal corriendo del edificio. Tras el incidente, durante una conversación con Bruno, averiguarás multitud de cosas sobre Susarro y los Neo Templarios. Detalles importantes para la investigación que estabas realizando.



5. BUSCANDO MÁS PISTAS (NICO)

Escucha los mensajes de tu contestador y llama al periódico y a tu amigo André. Antes de salir de tu habitación, podrás ver los cambios realizados al pasar de las 2D a las 3D y, por supuesto, recordar viejos tiempos. Cuando hayas acabado ve al área del apartamento de Vernon.
Dirígete hacia la tienda donde hablaste con la ex-bailarina y escucha la conversación. Después habla con las 2 mujeres. Vuelve a subir a casa de Vernon, pero ahora la puerta está cerrada. Utiliza el periódico bajo la puerta, y empuja la **llave** que está en el cerrojo, con el lápiz. Al coger el **periódico** nuevamente obtendrás la **llave** para poder acceder al piso. Coge un **pañuelo** en la cocina y ve a la habitación, donde encontrarás a la novia de Vernon llorando. Habla con ella. En cuanto te rechace dale el pañuelo y empezará a hablar de todo lo que quieras. Sal de la habitación y registra la alfombra que hay entre el salón y la cocina. Debajo de un tablón encontrarás la caja fuerte de Vernon. Utiliza como combinación la fecha que







te ha dado su novia para conseguir un **diagrama** y un **DVD**. Sal de la casa y ten muchísimo cuidado, al llegar a la calle el Jaguar intentará atropellarte. Evítalo pulsando el botón **X** en el momento adecuado.
Ve hasta el final de la calle y vuelve a la casa de Nico. Utiliza el DVD en la televisión para ver el mensaje que ha gravado Vernon. Después llama a André para obtener más información, y él irá raudo a tu casa. Habla con él sobre el libro de Salomón y todos los demás temas que te interesan y llama al periódico, donde te informarán sobre el teatro situado en la isla St. Louise. Vuelve a hablar con André sobre el teatro y, después, dirígete allí. Al llegar





comprobarás que la puerta está bien cerrada. Camina hacia la derecha y gira la primera esquina a la izquierda. Continúa hasta el final y verás el Jaguar que intentó atropellarte. Retrocede la calle hasta el principio, donde verás, en el lado izquierdo, una luz roja. Salta por ese lado al andamio, sube las escaleras y sigue hasta girar la esquina, asciende por los dos siguientes andamios y sigue recto. Salta al andamio inferior, sube las escaleras y desata el nudo del cartel.

Baja hasta las primeras escaleras que encontraste, pero en vez de bajarlas, salta al frente. Sube arriba, mueve la caja hacia la izquierda y utilízala para acceder al andamio superior, donde podrás quitar las grapas que sostienen el cartel y pasar al edificio de enfrente. Sube la pequeña escalera hasta el tejado, gira a la izquierda y baja las siguientes escaleras. Entra por la puerta y sigue el camino establecido, bajando todas las escaleras hasta la planta baja. Camina hacia el mostrador hasta que empiece un video.



6. PURO TEATRO (GEORGE)

Entra en el patio, atravesando un gran arco de color verde y transporta la caja hasta la esquina derecha, junto al gran container de basura. Súbete en ella, cierra el container, abre la ventana que acabas de descubrir y entra en el edificio. Sal de la habitación y entra en por la siguiente puerta a tu izquierda. Al entrar verás 3 cajas.





PUZZLE: Mueve la caja izquierda para situarla junto las otras dos. Ve a la esquina opuesta de la sala donde encontrarás otra caja. Empújala hasta dejarla junto a la caja que moviste anteriormente. Ahora, súbete a las cajas y desplaza la que está encima de las demás, dos veces a la izquierda. Baja, y mueve las dos cajas que están más a la derecha para poder acceder al interruptor de la luz.

Enciéndela y observarás una rejilla en el suelo, que al ser inspeccionada te dará acceso a una nueva zona. Corre durante todo el pasillo y sube 2 escaleras seguidas. Tras el video, camina sigilosamente hasta el lado izquierdo del teatro, y baja hasta el escenario. Sube por las escaleras e inspecciona un cable que sostiene el equipo de iluminación. Después de desatarlo, pasa al otro lado del escenario a través del soporte de los focos, donde encontrarás **dos sacos**. Lanza uno de ellos para distraer al secuaz de Susarro y el siguiente para noquearlo totalmente. Baja del escenario y sigue por la puerta situada a la izquierda de la sala. Entra en el mostrador de las palomitas y coge el **vaso de plástico** culpable de que descubrieran a Nico anteriormente. Vuelve al escenario, y baja por las escaleras de su izquierda. Sigue por la derecha y entra en una







zona en la que encontrarás varios elementos típicamente teatrales. Sobre una de las cajas verás una **caja de pinturas**, coge una. Sigue por el pasillo hacia el fondo, gira a la izquierda y luego otra vez a la izquierda. Abre la puerta y baja las escaleras. Después del video, recorre el pasillo situado frente a las escaleras, hasta el final donde encontrarás un cadáver. Retrocede, sube las escaleras, y entra en la primera puerta que veas en el lado derecho del pasillo. En su interior encontrarás una caja fuerte, pero está cerrada. Vuelve al piso inferior, dirígete hacia dónde viste el cadáver, pero esta vez entra por la primera puerta. Intenta empujar el soporte que sujeta el techo, pero te será imposible. Vuelve al escenario, mete la pintura dentro del vaso, en el inventario de objetos, y



ponlos junto a uno de los focos que están en el escenario. Con la pintura derretida vuelve a bajar hasta la sala del soporte, inténta moverlo otra vez y cuando te diga que necesitaría lubricante, utiliza el líquido. Al ver que no puedes moverlo tu solo selecciona a Nico en el inventario para que te ayude. Coge la **tarjeta** y el **artefacto** de la caja fuerte y sal de la habitación. Utiliza la tarjeta para abrir la puerta situada tras el cadáver y usa el ascensor. Al final del pasillo encontrarás unas estatuas. Coge la **piedra omega** de su interior y, tras el video, cuélgate rápido por el lado derecho del puente, como hace Nico. Después, muévete a la izquierda y sube por detrás de Susarro, momento en el que deberás salir corriendo hacia el ascensor para evitar que te peguen un tiro. Al salir del ascensor utiliza el





abridor para que las puertas no se vuelvan a cerrar y encamina tus pasos hasta el escenario. Para poder subir sin que te vean los nuevos guardias, utiliza el ascensor que da directamente al escenario, situado en la misma sala en la que conseguiste la pintura. Después, dirígete a las escaleras por las que entró George al teatro. Una vez estés en el piso de Nico habla sobre todo lo que está pasando.

7. EL TEMPLO MALDITO (GEORGE)

Para poder abrir pídele a Nico que tire de una de las puertas, a través del inventario, mientras tú utilizas la barra de hierro para hacer palanca y romper el



candado. Entra y utiliza la piedra Omega en la puerta del templo.
En su interior encontrarás multitud de trampas mortales de necesidad. La primera de ellas será un pasillo lleno de pinchos. Cuélgate del saliente de la pared derecha para cruzar hasta el otro extremo, donde deberás utilizar la barra de hierro en las ruedas dentadas para que Nico pueda pasar. En la siguiente sala tendrás que pasar de un extremo a



otro sobre unas baldosas con dibujos de animales. Para poder hacerlo tendrás que decirle a Nico que vaya pisando las baldosas en el orden adecuado, mientras tú vas avanzando sobre ellas.

PUZZLE: El primer interruptor será el del Pez, camina hasta el final de las baldosas iluminadas, momento en el que tendrá que pisar la piedra del Escorpión. Muévete una baldosa adelante, dos a la izquierda, dos al frente y otras dos a la derecha. Presiona la baldosa de la serpiente y sigue hasta el final de las piedras iluminadas. Continúa con el Pez, Pájaro y Escorpión caminando hasta el final de las baldosas iluminadas. Sigue con la serpiente retrocediendo por las baldosas iluminadas. Sigue con Pájaro, Pez, Escorpión y Serpiente hasta llegar al otro extremo de la sala.

Entra en la habitación contigua y baja, plataforma a plataforma, empezando por el lado izquierdo, hasta lo más profundo del agujero. Al llegar abajo entrarás en una gran cueva, en la que



verás 3 cajas y una gran roca alargada que se balancea demasiado impidiéndote llegar al otro extremo. Lo que tendrás que hacer es trasladar la piedra situada más al este, hasta que llegue a hacer contrapeso en la roca alargada que hace de puente.

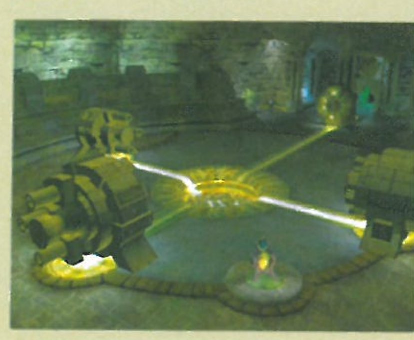
PUZZLE: La primera roca que tendrás que mover es la que parece estar sobre otra misma roca. Haz que pase por encima de la que tiene a sus pies y muévela hacia la izquierda. Acto seguido desplaza la roca situada abajo, hasta el hueco ubicado más al este, en su mismo nivel de altura. Después desplaza la roca que moviste antes para que pase por encima de esta otra vez, permitiéndote mover la piedra de arriba hacia la derecha. Mueve la roca que está en el nivel medio de altura hasta el siguiente hueco, a la derecha y desplaza nuevamente la piedra de arriba. Hecho esto, desplaza la piedra de abajo hasta su posición inicial y haz lo mismo con la piedra del medio. A continuación y pasa la piedra de arriba hasta la base de la roca alargada.



Continúa hacia delante hasta llegar a una enorme sala con maquinaria, que parece de otro planeta. Dirígete hasta el círculo donde están situadas y accede a la consola de control, mediante la cual podrás rotar y mover las piezas de la máquina.

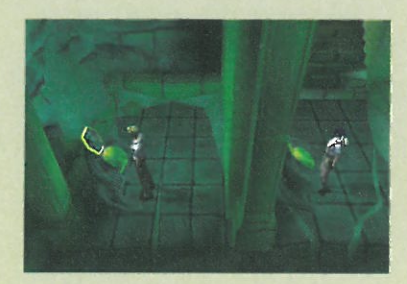
PUZZLE: Haz los siguientes movimientos: Rota, (siempre en sentido horario si no se dice lo contrario), Rota, Mueve, Rota, Mueve, Rota, Mueve, Rota (en sentido anti horario) Mueve, Mueve, Rota, Rota, Mueve, Rota, Rota, Mueve, Mueve.

Sigue por la puerta, en la dirección del rayo azul, hasta la sala contigua. Aquí encontrarás 8 cristales con los cuales puedes dirigir el rayo en la dirección que desees.



PUZZLE: Dividiremos los cristales en 2 zonas, y no contaremos el que primero hace contacto, situado en la esquina superior derecha, ya que tan solo tendremos que girarlo una vez (en sentido horario como siempre), hasta que enfoque hacia la izquierda. Las dos zonas que tendrás serán, la central, con 4 cristales, y la derecha con tres cristales. En la parte alta de la sala verás que hay una pieza de la máquina que dificulta el acceso a una nueva zona, y para moverla tendrás que dirigir el rayo hacia ella. Primero nos centraremos en la primera zona de cristales. Gira el situado en la parte superior izquierda dos veces, el situado en la parte inferior derecha una vez, y el de la parte superior izquierda tres veces. Sube por la zona que acabas de abrir para encontrarte con Nico y vuelve a bajar. Rota el cristal inferior derecho tres veces, para que el rayo llegue a la segunda zona de cristales. Gira el cristal, ahora en la segunda zona, superior izquierdo dos veces y el inferior izquierdo una vez.









Seguidamente, regresa a la sala donde activaste la máquina. Como puedes observar, en el lado derecho de la misma hay un dispositivo que tienes que tocar para invertir la dirección del flujo de energía. Vuelve a la sala de los cristales y verás como ahora tienes vía libre para activar las 2 consolas de control que hay en la habitación, simultáneamente. Ahora "utiliza" a Nico para que controle una consola mientras tu lo haces con la otra. De este modo abrirás la puerta situada a la derecha de la sala. Sigue por ella, hasta una pequeña habitación con muchos símbolos, mira el símbolo de la parte izquierda y acto seguido regresa al pasillo de los pinchos por donde acabas de bajar con Nico.

PUZZLE: Al llegar verás 2 bloques de piedra, empuja uno de ellos hacia los pinchos, y muévelo 2 veces más una vez hayan salido de la pared. Ahora, empuja el otro bloque en la misma dirección hasta que entre en la zona de las baldosas trampa. Acto seguido, vuelve a empujar la otra hasta el cadáver, (ahora la puedes mover sin peligro de que se cierren más los pinchos ya que la otra piedra los sujeta).

Regístralo para encontrar una **bufanda**, que al ser inspeccionada desvelará una **placa de metal**. Baja a la sala de los símbolos y utiliza la placa de metal. Al poco rato se caerá al suelo porque no se sostiene sola. Úsala otra vez y, rápidamente usa la bufanda para sujetarla. En seguida George le pedirá a Nico que la sujete ella, momento en el



que deberás entrar por la puerta y coger la **piedra alpha**. Regresa rápidamente a la jungla si no quieres ser aplastado

8. REGRESO A PARÍS (NICO)

Nuevamente en París, y tras una breve charla, te encontrarás en la entrada del teatro. Dirígete a la habitación donde encontraste la caja fuerte, y baja por el hueco situado bajo el tocador. Sal por la puerta y ve ha la habitación en la que había un hombre aterrorizado que dispara a cualquiera a través de la puerta. Accede a la sala contigua y serás atacada. Pulsa el botón **X** para deshacerte de él en el momento adecuado. Entra en la habitación y registra la mesa, donde encontrarás una **foto** de la supuesta ubicación de Bruno en Praga.



9. EL CASTILLO DE SUSARRO (GEORGE & NICO)

George.
Llama al timbre para que te abran la puerta, pero como es normal, no te dejarán entrar. La próxima vez usa a Nico para que llame y así distraiga al guardia mientras tu, que debes permanecer escondido detrás del muro izquierdo, te infiltras en la fortaleza con mucho sigilo. A continuación verás a 2 soldados, con sus respectivos perros y sendos muros, uno a cada lado. Vigilando los movimientos del guardia que se mueve, salta el muro izquierdo, atraviesa el mini jardín y vuelve a saltar el siguiente muro hasta colocarte cerca de las escaleras. Cuando el guardia vaya hacia la derecha, muévete despacio hacia las escaleras, súbelas, y gira a la izquierda hasta los cubos de basura, sin que el foco te ilumine. Regístralos todos para encontrar un **cordel**, una **hamburguesa** y un **trozo de papel de aluminio**. Rodea el foco en el sentido horario y te encontrarás en una pequeña zona con 5 cajas. Dos de ellas son demasiado grandes para moverlas, o sea que nos concentraremos en las tres pequeñas.

PUZZLE: Mueve la que está arriba hacia la derecha, ahora desplaza la que queda a la derecha de tal forma que quede frente a la que has movido anteriormente para, a su vez, volverla a poner en cima de esta. Y así poder trepar por la pared.

Camina todo recto, sube a la cornisa, y da la vuelva al edificio para dejarte caer justo detrás de un guardia . Continúa a la izquierda, colócate junto al árbol y, en cuanto el guardia empiece a caminar hacia la derecha, haz tu lo mismo, pero de puntillas. Entrarás en un recinto con multitud de cajas, aunque solo 4 móviles.

PUZZLE: Mueve las 2 primeras, una vez cada una, hacia atrás, y las 2 siguientes hacia delante para poder trepar por el siguiente muro.

Con mucha calma, evita al guardia rodeándolo por la parte superior de la pantalla, sal por el arco y pegado a la



pared sigue hacia abajo y luego a la derecha, hasta la verja. Después de hablar con Nico sigue hacia la derecha rodeando por completo el jardín, pasando detrás de todos los vehículos hasta llegar a un Jeep verde. Regresa por donde has venido hasta llegar a una puerta con un botón en el lateral. Presiona el botón y comprobarás que las puertas se cierran cuando paras de presionar. Pídele a Nico que mantenga apretado el botón, coge el **trozo de carbón** y el **manillar de gato** y sal de nuevo. Vuelve hasta el Jeep y utiliza el manillar con el gato que lo sostiene, quita el freno de mano y empújalo hasta la pared. Súbete en él para trepar por la pared. Una vez en el tejado sube por la cañería.



Nico
Coge la agarradera, baja por donde ha subido y sigue bordeando el castillo. Cuando veas un coche negro junto a la pared, súbete en él, y utiliza la agarradera para forzar la ventana que hay en la pared. Sal de la habitación, sube por las escaleras y, tras hacer ruido, dirígete sigilosamente a la derecha para ocultarte tras la planta y no ser descubierta. Sigue caminando hacia la derecha, hasta un pasillo con moqueta roja, y entra en la habitación del final del pasillo. Abre el arcón situado a los pies de la cama para coger el **secador**. Ve detrás del biombo y coge la peluca. Inspecciona otra vez el baúl para encontrar un compartimiento secreto, que tendrás que abrir con el lápiz. Coge la **piedra de afilar** de su interior. Retrocede por el pasillo, baja







las escaleras por las que subiste antes y, sin que te oigan, atraviesa el hall hasta el lado izquierdo. Entra en la cocina e intenta coger la lejía. Habla con el chef sobre las hortalizas y déjale la piedra para afilar, momento que deberás aprovechar para coger la **lejía**. Vuelve a la habitación de Petra y entra en el cuarto de baño. Deja la peluca en el lavabo, échale lejía encima y sécala con el secador. Retrocede por el pasillo hasta el hall.



George
Mueve la caja hasta la pared más alta, situada frente a una puerta cerrada. Sube por la caja, continúa por las escaleras y al llegar al final ve hacia la derecha. Empuja la estatua del dragón. Da la vuelta al edificio, déjate caer por donde veas que hay una plataforma y continúa colgándote en la cornisa de la derecha. Mediante la cual tendrás que llegar al edificio contiguo y entrar por la ventana que verás abierta.

PUZZLE: Sube a la tarima y mueve la caja que está sobre las demás hacia delante. A continuación, mueve la caja que ha quedado a la vista hacia la derecha, y encajónala en el hueco que hay entre otras 2 cajas. Súbete sobre ellas y arrastra la caja de arriba hacia la derecha. Ve a la esquina izquierda y arrastra la caja hacia atrás, para poder pasar por la ventana.

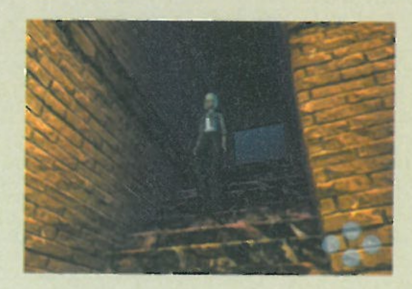


Recorre todo el camino hasta el patio de abajo y sigue hacia delante. Nada más cambiar la cámara verás una vieja tubería con una taza de hojalata tapándola. Coge la taza y regresa a la habitación en la que has movido las cajas. Intenta encender la lámpara de aceite situada en la pared y recoge un poco del que gotea con la taza de hojalata. Vuelve al patio de abajo, y usa el aceite en la rejilla del suelo.

Nico
Habla con el soldado que está leyendo en la mesa y pregúntale por Bruno. Inspecciona la puerta situada tras la mesa y vuelve a hablar con el soldado. Dile que no has visto al encargado de seguridad y te dirá donde está. Sal por la puerta principal. Ve hacia la derecha hasta el jardín donde realizaste con George un puzzle con cajas. Vuelve a hacerlo para saltar el muro y sigue a la derecha hasta el lugar donde están aparcados todos los camiones. Habla con el sargento para obtener la tarjeta de seguridad, pasa por detrás de él y dirígete al edificio nuevamente. Ve a la derecha y entra por la puerta. Habla con la informática para que te valide la tarjeta, cógela y ve hacia la puerta que requería de esta. Utilízala en el lector, baja las escaleras y recorre todo el pasillo hasta el final.







George
Empuja la lavadora estropeada situada en la esquina, hasta colocarla encima del carrito. Empújalo con fuerza y abrirás la puerta. Sigue recto, gira por el segundo pasillo a la derecha y continúa hasta el final. Retrocede, y entra en la puerta que requiere pase de seguridad. Nico te ayudará con eso. Ponte el traje de guardia que está en el armario. Al salir de la habitación, ve hacia arriba y gira a la izquierda. Sigue recto hasta que te pare el guardia. Después, baja las escaleras y entra en la primera celda que encuentres abierta.



PUZZLE: Aquí verás 5 cajas, dos de ellas apiladas. Mueve las tres cajas sueltas de tal modo que queden una tras otra, desde las cajas apiladas hasta el pilar de madera, de modo que se pueda desplazar la caja superior sobre las demás. Entonces, súbete en ellas y arrastra la caja de arriba dos veces hacia la izquierda. Después coloca dos de las cajas, en línea con la caja superior hasta la pared, momento en el que tendrás que desplazar la caja superior hacia delante, subirte en ella y escuchar una interesante conversación.



Utiliza la moneda de plata en la rejilla e intenta pasar por ella. Al ver que estás demasiado "musculoso", pídele a Nico que pase por ti. Ahora que ya está abierto entra en el despacho de Susarro. Inspecciona la mesa y descubrirás un botón oculto que al ser pulsado te abrirá un pasadizo secreto, por el que tendrás que continuar.



10. DE VUELTA AL PASADO (GEORGE)

Esta zona te recordará momentos vividos en los 2 anteriores Broken Sword, aunque ahora esté todo en 3D. Ve a hablar con el hombre que está levantando la calle (un viejo amigo). Después intenta hablar con el trabajador que duerme en el camión y sigue por la derecha hasta los urinarios públicos. Habla distendidamente que la mujer y, después, súbete hasta lo más alto del andamio que está en la derecha. La mujer te dirá que bajes o llamará a la policía. Vuelve a hablar con ella sobre la limpieza de su urinario, y en cuanto se ausente, vuelve a subir al andamio, pero ahora tendrás que llegar al final, y bajar al piso de abajo para coger una cuerda. Vuelve hasta la obra y



apaga el generador del taladro. Cuando el obrero se de la vuelta aprovecha para coger la **llave de la alcantarilla** de la bolsa. Al intentar levantar la tapa de la alcantarilla te dirán que está soldada al asfalto. Une la cuerda a la llave y habla con el obrero que está dentro del camión. Esto abrirá una nueva ruta. Baja a la alcantarilla, cruza el puente y camina hacia la izquierda. Utiliza la piedra circular en la calavera, para abrir la puerta.



11. EL REGRESO DE LOS TEMPLARIOS (GEORGE)

Recorre el pasillo y gira por el primer desvío a la derecha. Después de ver el rastro de sangre síguelo hasta llegar a una habitación repleta de cadáveres. Registra al monje de detrás de la puerta para obtener una **llave oxidada**. Continúa por el pasillo y verás a un soldado haciendo guardia. Tendrás que distraerle para poder pasar. Retrocede hasta la habitación y pon en marcha el microondas. Rápidamente, corre hasta la habitación de enfrente y escóndete . Cuando el soldado esté frente al microondas, dirígete a la puerta, ciérrala y utiliza la llave oxidada para encerrarlo. Una vez estés en el comedor, sigue por la puerta del fondo hasta que encuentres unas botellas de vino.

PUZZLE: Este puzzle te resultará muy sencillo si recuerdas perfectamente la última historia que te contó André. En caso contrario utiliza la siguiente combinación: Verde, Roja (izquierda), Roja (derecha), Blanca y Azul.



Sigue por el pasadizo y, después de la charla, entra en el vestuario. Registra el reloj y sal por la puerta. En esta gran iglesia en la que te encuentras verás a 2 soldados, uno de ellos bastante inquieto. Vigilando muy bien los movimientos de éste, tendrás que pasar al otro lado de la sala utilizando como escondite, primero la estructura naranja que tienes a tu izquierda (contiene una Biblia en su interior) y segundo el altar que hay en medio. Al entrar en la habitación verás 3 estatuas en un lado y un reloj en el otro. Examina la estatua central y la placa que está a sus pies. Después utiliza el reloj con las posibilidades que te dan, sal de la habitación (cuidado con los guardias) y ve a la estructura naranja para consultar la Biblia. Regresa a la habitación e introduce los nuevos datos en el reloj. Cuando regreses a casa de Vernon habla con Nico sobre Egipto. Después te enseñará un DVD interactivo durante el cual tendrás que utilizar las piedras Psi, Omega y Alpha en este orden.



12. TRAS LA LLAVE DE SALOMÓN (GEORGE)

Sigue a Nico hasta la parte trasera de la edificación, por el lado izquierdo, evitando ser descubierto por el guardia o su perro. Utiliza la llave de gato en la roca para abrir un pasadizo. Dentro se te informará de que tienes que pasar 2 pruebas si quieres conseguir el poder. La primera consiste en colocar las tres piedras en su lugar correspondiente para acceder a la siguiente sala. La segunda prueba ya es algo más complicada.

PUZZLE: Realiza los pasos indicados a continuación: Asesina, Panel, Panel, Hermano, Panel, Asesino, Panel, Testigo, Panel, Panel, Asesino, Panel.

Sigue por el túnel que se abre ante ti. Al entrar en la nueva sala tendrás que sortear la muerte dos veces seguidas dándole al botón **X** en el momento adecuado. Tras el video, sube por las escaleras de enfrente y gira a la izquierda. En ese momento verás una caja de dinamita, en cuanto puedas, dale al botón **X** para evitar que la explosión acabe contigo. El puzzle que tienes que resolver a continuación es muy sencillo, aunque nada claro.



PUZZLE: Mueve la piedra que encontrarás en la brecha del suelo, a la derecha, abajo, izquierda y abajo, hasta colocarlo bajo otra roca móvil que está situada en un nivel superior. Súbete en esta piedra y empuja la superior hacia la izquierda. Vuelve a llevar la roca de abajo, casi, hasta donde la encontraste. Déjala de tal modo que puedas pasar la roca superior, al lado donde están Nico y Bruno. Hecho esto (mover la roca superior e inferior) empuja la roca superior hasta dejarla tras la consola de mando donde se utilizó la llave de salomón. Mueve la roca inferior a través de la brecha hacia arriba, dejándola a un movimiento del tope. Haz que la roca superior pase por encima de la inferior hacia la izquierda y luego, empújala hacia delante hasta que toque un pilar de piedra gris, por el que tienes que subir. Para salir del templo, utiliza otra vez la maquina de la segunda prueba.



13. LA ÚLTIMA ESPERANZA (GEORGE)

Ve hasta el final de la calle y entra por la verja de la derecha.

PUZZLE: En este lugar encontrarás el puzzle de cajas más complejo del juego, aunque tampoco es para tanto. Sigue las fotografías que tienes más abajo para solucionarlo fácilmente y poder enfrentarte al enemigo final.)
Después de una terrorífica secuencia animada caerás en la que supuestamente es la tumba del Rey Arturo. Utiliza la llave de salomón en la piedra y coge la espada **Excalibur**.









El Gran Maestro: Para matarlo tendrás que acercarte lo suficiente como para utilizar la espada, y para eso, tendrás que esquivar las bolas de fuego que te lanza. Primero corre hacia la derecha, después a la izquierda. Rápidamente derecha, izquierda, derecha y después corre hacia el muro situado frente a él y agáchate. En cuanto tire una bola ve hacia él, haz un quiebro de derecha e izquierda y utiliza la espada.

Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Victimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La pirateria atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un período de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuito impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La pirateria de hoy crea parados mañana. Y uno puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com

SE ORIGINAL NO PIRATEES

Spawn *May Cry?*

Spawn: Armaggedon

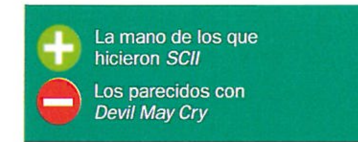
Aunque ya existió un primer videojuego sobre Spawn para PS One, parece ser que esta nueva entrega va a hacer mucha más justicia al cómic

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Point of View**
Editor **Namco**
Distribuidor **Electronic Arts**
Lanzamiento **Marzo**

Un primer vistazo a este *Spawn* engendrado por Point of View provoca sudores fríos y miedos de todo tipo a cualquier aficionado a los juegos de acción que no haya estado hibernando los últimos tres años. Más que nada porque estamos ante un juego de acción en tercera persona con algunos toques de aventura y plataformas... exactamente igual que el ya clásico *Devil May Cry* de Capcom; una sensación que persiste con detalles como que el juego esté dividido en misiones y que podamos recoger almas que nos permitirán mejorar nuestras armas entre cada escenario...

Afortunadamente, el juego cuenta con una ventaja que lo distancia de la legión de seguidores de Dante Sparda: el carisma de Spawn. Bueno, del protagonista y del siniestro mundo en el que se mueve, porque el satánico General empezará su periplo en Nueva York, pero acabará bajando al infierno e incluso subiendo hasta el cielo para combatir con los ángeles guerreros. Para hacer frente tanto a los enemigos infernales como a los celestiales (aunque de santitos no tienen nada) Spawn cuenta con todo un arsenal de armas de fuego, con sus fieles cadenas y por supuesto, con el hacha a dos manos que se ha hecho famosa en la versión de X-Box de *Soul Calibur II*. Otra buena noticia es que el equipo de programación de Namco que se encargó de Spawn en *SCII* ha colaborado con Point of View para este juego, o sea que a nivel de movimientos el personaje es toda una gozada.

Estamos ante un juego de acción con toques plataformeros al estilo de los juegos de Dante





En estas capturas echamos de menos la capa de Spawn, pero bien mirado si la llevara no se vería nada más...

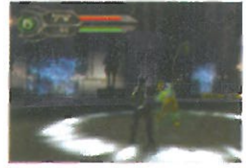


► **LA POPULARIDAD DEL PERSONAJE EN LOS AÑOS 90 FUE TAL QUE HOLLYWOOD** no tardó en crear una película basada en el torturado superhéroe. Así, en 1997 se estrenaba *Spawn*, protagonizada por Martin Sheen y Michael Jai White en el papel de Al Simmons/Spawn.















Del infierno al cielo



A principios de los 90 el reputado dibujante Todd McFarlane decidió abandonar la todopoderosa Marvel para fundar una compañía de cómics con Jim Lee, Rob Liefeld y Marc Silvestri. La compañía se llamó Image y una de sus primeras colecciones fue *Spawn*. Narraba la historia de un agente de élite del gobierno de EEUU que moría asesinado pero que, al ansiar volver a ver a su mujer, era resucitado por el diablo en forma de engendro superpoderoso. Contra todo pronóstico el cómic fue un éxito absoluto, convirtiéndose en la serie cuyo primer número ha conseguido más ventas en Estados Unidos en los últimos años y cimentando el imperio de muñecos de su creador.

¡Que no quede ningún país sin "liberar"!

Ghost Recon: Jungle Storm

Una de las sagas videojueguiles más exitosas de las basadas en novelas de Tom Clancy desembarca en PS2. *Socom II* ya tiene competencia

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Red Storm**
Editor **Ubi Soft**
Distribuidor **Ubi Soft**
Lanzamiento **Principios del 2004**

Es curioso como últimamente el número de juegos basados en grupos de soldados americanos la mar de machotes se ha multiplicado en la negra de Sony. Hasta hace poco tan sólo existían las dos partes de *Conflict Desert Storm*, y ahora ya contamos con tres buenos representantes de este género tan democrático... Pero bueno, dejando polémicas absurdas aparte, es una gran noticia que *Ghost Recon*, el juego *on-line* de más éxito entre los jugones de X-Box Live, haya aterrizado en nuestra consola. Lo que tenemos en nuestras manos es *Ghost Recon: Island Thunder*, el juego ambientado en Cuba que apareció para PC y X-Box , más *Jungle Storm*, una especie de extensión que se inicia en Colombia y que incluye muchas más misiones.

Ghost Recon supondrá una buena competencia para *SOCOM II* en el terreno *on-line*

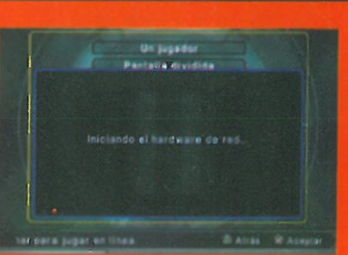
Se nota que el juego estaba pensado para PC en dos cosas: primero, porque como acostumbra a ocurrir en estos casos la PS2 pierde muchísima calidad gráfica respecto a los compatibles, especialmente en las texturas de los fondos y en el exagerado *aliasing* de algunos elementos. La buena noticia es que la versión a la que hemos tenido acceso es bastante prematura y aún hay tiempo para que estos defectos se arreglen. Por otro lado estamos ante un juego en el que la táctica tiene más importancia que la acción. Eso significa que dirigiendo bien a los dos equipos de tres hombres con los que contaremos nos podemos quedar en segunda línea y ver los toros desde la barrera, claro que eso puede aburrir terriblemente a los jugones más amantes de pegar tiros. En cualquier caso, si os da por hacer el Rambo parando al escuadrón y adentrándoos solos en el territorio enemigo el número de orificios que pueblan vuestra anatomía se incrementará



Una mansión de un narcotraficante y seis marines entrando a saco... La que se va a liar.

Escaramuzas virtuales





Ghost Recon desembocará en el juego *on-line* para PS2 con unas capacidades impresionantes. Lejos de dejar que el nombre que la saga trae de los compatibles haga todo el trabajo, van a utilizar todas las características que ofrece la negra de Sony. Así, aprovechará el sistema de ordenes por voz y el chat por voz para los jugadores de manera similar a la que lo hacía la saga *SOCOM*. Igualmente se dispondrá de los servicios de estadísticas en red y de rankings, para que los jugones de todo el mundo puedan comparar sus logros con los de los mejores del mundo (y agachar las orejas si no están a la altura, para qué nos vamos a engañar). En resumen, que la guerra de guerrillas está servida...







La verdad es que esto del sigilo parecía más necesario cuando era un solo hombre...

Vamos a ver... ¿Estamos ciegos o los que se están disparando llevan el mismo uniforme?

bruscamente en un tiempo récord. Añadid a esto que este juego llevará el concepto "real" a toda su extensión, lo cual quiere decir que los enemigos realmente morirán de un solo disparo y lo mismo nos puede pasar a nosotros si no tenemos cuidado. Pero el detalle que más ha llamado la atención hasta ahora es que las condiciones meteorológicas con que contemos realmente influirán y mucho en la acción. Si el tiempo está despejado podremos pillar a los enemigos desde muy lejos, mientras que si llueve o hay niebla será imposible "francotirar" a un vigilante ni desde 20 metros. Estos detalles nos hacen pensar que quizá *Jungle Storm* tenga todos los números para superar a *SOCOM* en lo que a un solo jugador se refiere... en lo que al juego *on-line* se refiere todavía está por ver.

El realismo estará muy marcado, ya que es fácil matar o morir de un único y certero disparo

▶ EN ESTA CAPTURA TENÉIS LA PANTALLA DE MANDO, desde ella dirigiremos a nuestras unidades a cualquier lugar, sea conjuntamente o por separado. Es algo complicado para usuarios de consola, pero una auténtica gozada.


Competencia de calidad para *SOCOM*

¿Será tan bueno como en X-Box?



Con Tom Clancy no se juega

Seguramente si a este autor de literatura "seria" le hubieran dicho que iba a convertirse en uno de los escritores más utilizados para videojuegos, se le hubieran desencajado la mandíbula de la risa. Aquí tenéis sus tres sagas principales:



Rainbow Six

Un comando antiterrorista de élite especializado en situaciones con rehenes que se pasea por todo el mundo intentando que haya las mínimas bajas posibles. Su último episodio *Rainbow Six 3*, está cosechando un gran éxito en compatibles, y lo que es mejor, está programada su versión para PS2.



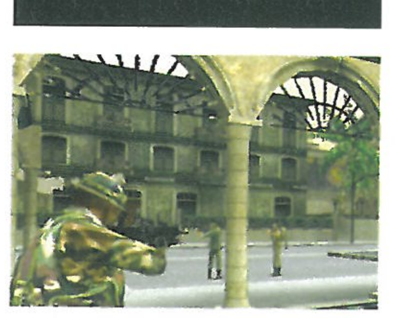
Ghost Recon

Coged el juego del apartado anterior. Cambiad los antiterroristas y los escenarios urbanos por marines, desiertos y selvas; y el resultado que tendréis es la saga *Ghost Recon*. Ahora mismo la saga *Rainbow Six* está un pasito por delante gracias a su último y aclamado episodio.



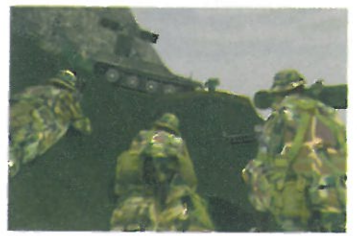
Splinter Cell

Seguramente esta saga os sonará más . Aquí se cambia el escuadrón de asalto por un hombre solitario, y la eliminación de objetivos por el sigilo. Pero no nos engañemos, el objetivo final sigue siendo salvar el mundo de los malos. En este mismo número encontraréis toda la información sobre su próxima entrega.











Hay que ver que bien les ha sentado a las piezas del *Risk* eso de salir en un videojuego...

Risk: Global Domination

Disculpe, ¿le importa que le invada?

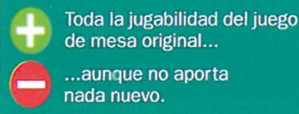
Plataforma **PS2**
Desarrollador **Cyberlore Studios**
Editor **Atari**
Distribuidor **Atari**
Lanzamiento **Febrero**

Uno de los juegos clásicos de mesa, junto con el *Trivial Pursuit* y el *Monopoly*, al que todos hemos jugado ni que sea una única vez es el archiconocido *Risk*. Este juego de estrategia militar basado en buscar el sometimiento de todos los países del mundo, ha tenido ya varias versiones en formato videojuego especialmente para PC y como nuestra consola no podía ser menos, Atari está preparando una nueva versión para PS2.

¿Qué es lo que encontraremos en esta ocasión? Pues básicamente un tablero sencillo y las reglas generales del juego de mesa, sin apenas más añadidos que unas pequeñas animaciones en 3D y algunos efectos de sonido que ilustrarán las contiendas y los movimientos de ejércitos. Es decir, nada que impresione y que muestre una nueva visión de este clásico. El resto es lo de siempre: una buena jugabilidad gracias al diseño original del juego y basado en la simple rutina de situar ejércitos nuevos, atacar y mover unidades para crear una buena defensa o un buen ataque, según nuestra posición estratégica. Aunque el juego de mesa continúa siendo vigente hoy en día, tememos que que la falta de innovación de esta versión interactiva no va a poder hacer nada por resucitar el mito.



Os presentamos el mundo (más conocido como Planeta Tierra) el objetivo principal de este juego es invadirlo.



\+ Toda la jugabilidad del juego de mesa original...

\- ...aunque no aporta nada nuevo.

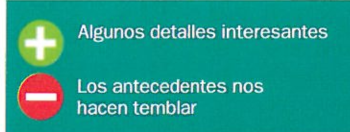
Scooby Doo y el Misterioso Alboroto

Scooby se asusta en PS2

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Artificial Mind and Movement**
Editor **THQ**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **2004**

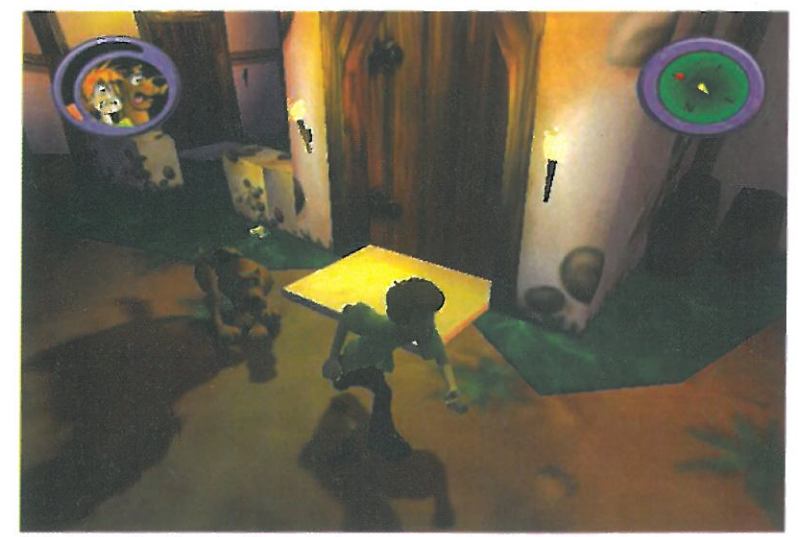
Esto juego tiene dos cosas totalmente en contra: en primer lugar, ese título tan ridículo que a los inspirados desarrolladores les dió por poner (deberían haberlo dejado en inglés, porque así no darían ganas de echarse a reír, aunque sólo sea porque no se entiende). En segundo lugar nos encontramos con la dinámica de los juegos sobre series de animación, que por normal general son peores que sacarse una muela sin anestesia. Afortunadamente, los chicos de Artificial Mind no han desarrollado el típico plataformas, sino una aventura en la que tendremos que controlar a Shaggy y Scooby Doo de forma cooperativa a lo largo de seis escenarios mientras utilizan un misterioso libro mágico para atrapar a los fantasmas que encuentren (¿alguien dijo *GhostHunter*?). A esto hay que añadir los típicos minijuegos inspirados en los personajes, entre los que destacaran la caza del sándwich y los puzzles de los fantasmas... En fin, a ver que nos depara la versión final.





\+ Algunos detalles interesantes

\- Los antecedentes nos hacen temblar



En la foto tenéis a Scooby y Shaggy haciendo lo que mejor se les da ¡correr!



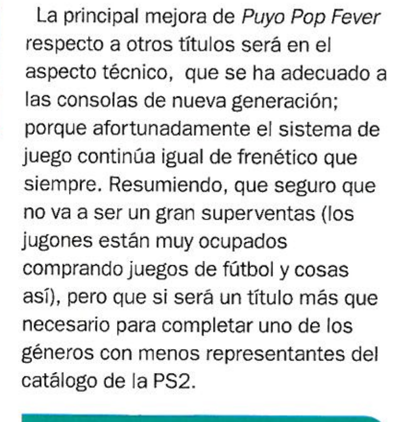


Puyo Pop Fever

Más bolas de colores que en un billar

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Sonic Team**
Editor **Sega**
Distribuidor **Acclaim**
Lanzamiento **Febrero**

El sistema de juego de *Puyo Puyo* (que es el nombre del primer juego de la saga a la que pertenece el título que nos ocupa, no de una fábrica de golosinas aunque lo pueda parecer) es muy parecido al del legendario *Tetris*, aunque se juega con bolas multicolores que cuentan con ojos y todo, a lo que hay que añadir la introducción de personajes y un cierto atisbo de historia (bastante surrealista, todo sea dicho) que justifique que dichos personajes se pongan a echar partidas.



La principal mejora de *Puyo Pop Fever* respecto a otros títulos será en el aspecto técnico, que se ha adecuado a las consolas de nueva generación; porque afortunadamente el sistema de juego continúa igual de frenético que siempre. Resumiendo, que seguro que no va a ser un gran superventas (los jugones están muy ocupados comprando juegos de fútbol y cosas así), pero que si será un título más que necesario para completar uno de los géneros con menos representantes del catálogo de la PS2.



Divertido como siempre

Que necesites historias absorbentes



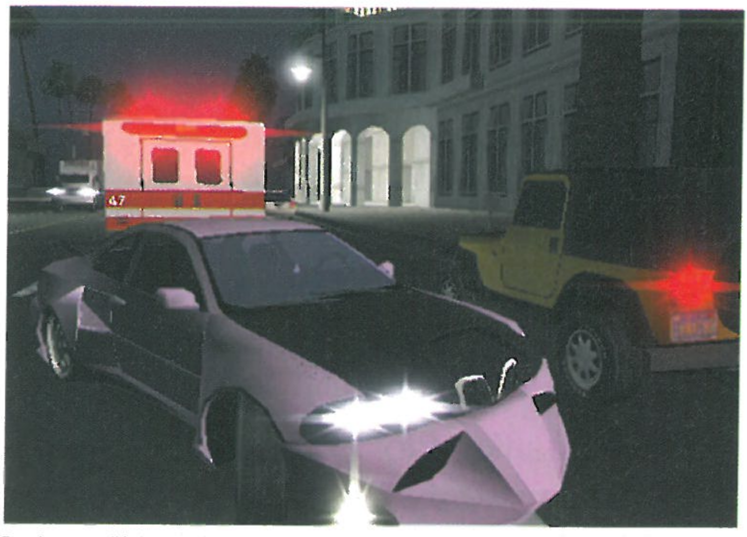




Ver tantas bolitas de colores le pone los pelos de punta hasta a Kain (que no tiene).







Desde que salió *Automodelista*, lo de los coches con *cel-shading* ya no impresiona tanto.

RPM Tuning

Haciendo de piloto y de mecánico

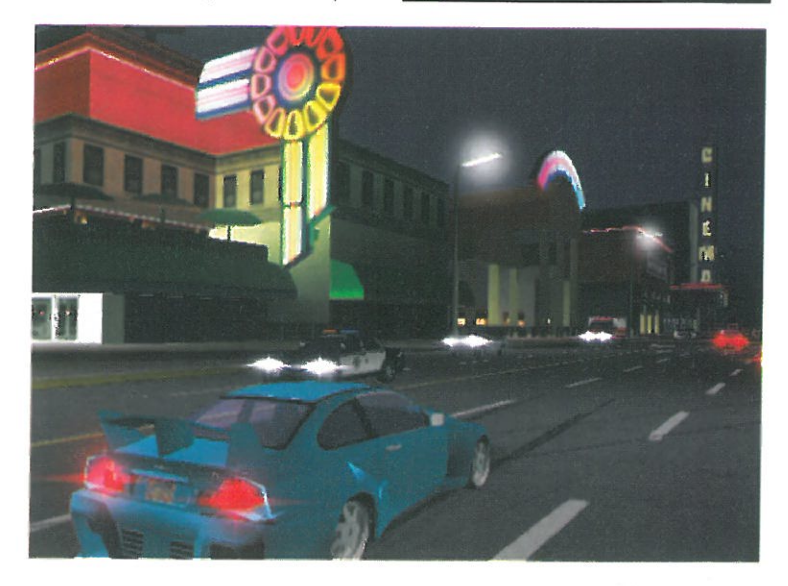
Plataforma **PS2**
Desarrollador **Babylon Software**
Editor **Wanadoo**
Distribuidor **Virgin Play**
Lanzamiento **Febrero**

Esta combinación entre *Gran Turismo* y *Midnight Club* llegará a nuestra consola para ofrecernos un juego con una conducción totalmente *arcade*, pero que nos permitirá personalizar nuestro vehículo (cambiando su aspecto exterior) y realizarle una serie de mejoras mecánicas (incorporando el tan típico *nitro* que permite alcanzar velocidades de vértigo). Además de los modos clásicos, incluido uno para dos jugadores a pantalla partida, existirá un modo Historia con cinemáticas que recuerdan vagamente a las del *GTA*. La versión de *preview* que hemos podido probar tiene aún numerosos *bugs* (el juego falla más que los ataques selectivos de nuestro amigo Bush) y todo apunta a que será un juego modesto, técnicamente hablando, pero que ofrecerá numerosos alicientes. Esperamos que la versión final sea más estable y mejoren notablemente el apartado gráfico.



Otro juego de velocidad arcade

Técnicamente será simplón



Héroes de tres en tres

Sonic Heroes

Quién nos iba a decir en la época de Dreamcast que algún día llegaríamos a jugar a un título protagonizado por Sonic en nuestra PS2... con *Sonic Heroes*, ese día ha llegado



Sí, vale pero ¿qué doctor? ¿Doctor Muerte? ¿Doctor Slump? Como no especifiquéis...

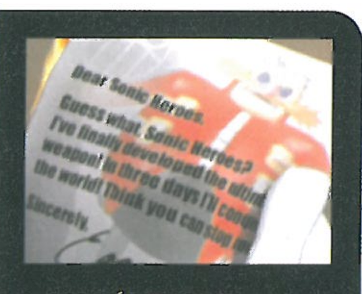
Plataforma **PS2**
Género **Plataformas**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Sonic Team**
Editor **Sega**
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**

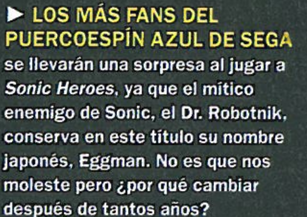
Sin embargo, los chicos del Sonic Team no han querido usar para su "desembarco oficial" en la bestia negra de Sony a la saga *Sonic Adventure*, que de momento mantiene su exclusividad para GameCube (receptáculo ideal para estos juegos blancos y puros, como Michael Jack... bueno vale, Michael Jackson sólo es blanco), sino que han preferido crear un nuevo título desde cero que supone un retorno a las raíces de la serie original.

Escuchando a esos fanáticos del puercoespín azul que bramaban a los cuatro vientos que con *Sonic Adventure* se había perdido el espíritu frenético y plataformero de la serie (y que, dicho sea de paso, deberían buscarse una novia lo antes posible), con *Sonic Heroes* sus desarrolladores han simplificado la saga hasta reducirla a su mínima expresión, convirtiéndola en una especie de versión ampliada y mejorada de aquellos añejos *Sonic* que pudimos disfrutar en Mega Drive.

Es una especie de versión ampliada y mejorada de los añejos *Sonic* para Mega Drive

Porque, si bien es cierto que el aliciente de tener que ir variando la formación del grupo que usemos le da cierta dosis estratégica al asunto (además, justo es reconocerlo, podremos escoger diversos caminos a lo largo de las distintas fases), lo que básicamente tenemos que hacer en esta nuevo título del Sonic Team es llegar de un punto A a un punto B. Aniquilando malos por el camino, recogiendo anillos y otros ítems e incluso activando puertas y similares... pero básicamente, siguiendo un camino más o menos lineal que hace que perderse sea bastante más complicado que escuchar una frase inteligente en *A Tu Lado*. Algo que, si bien algunos podría juzgarlo como un cierto paso atrás con respecto a la complejidad de juegos como *Jak II: El Renegado*, *Ratchet & Clank II* o incluso *Kya Dark Lineage*,



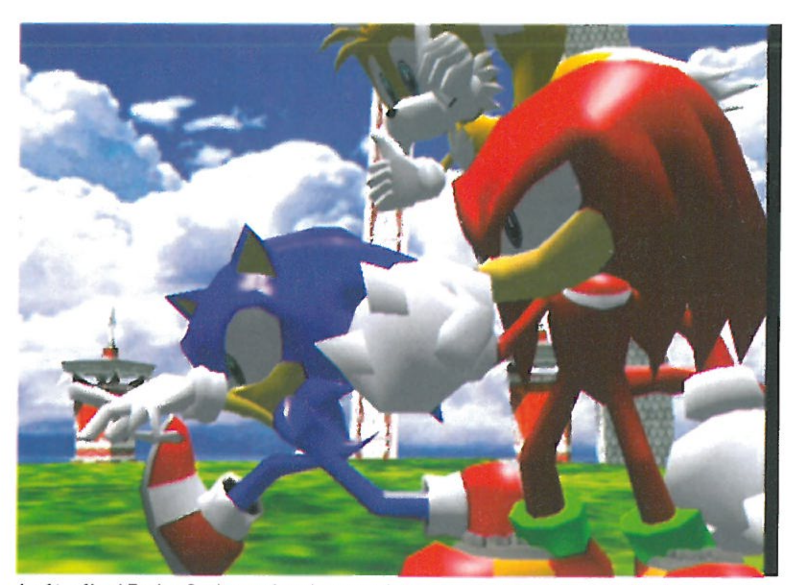


► LOS MÁS FANS DEL PUERCOESPÍN AZUL DE SEGA se llevarán una sorpresa al jugar a *Sonic Heroes*, ya que el mítico enemigo de Sonic, el Dr. Robotnik, conserva en este título su nombre japonés, Eggman. No es que nos moleste pero ¿por qué cambiar después de tantos años?









Aquí tenéis al Equipo Sonic practicando pasos de baile para ir al *casting* de *Un Paso Adelante*.

le da un encanto especial a *Sonic Heroes* al que, por desgracia, le falla ligeramente algo tan importante en un plataformas como la jugabilidad.

Malditas cámaras

Y es que, en un juego tan basado en la velocidad como este *Sonic Heroes*, es un error imperdonable que la cámara que sigue a los personajes se quede perdida tan a menudo, ofreciéndonos perspectivas inútiles que nos impiden ver a los enemigos que están a punto de *canearnos* o, lo que es peor, los abismos por los que estamos a punto de caer. Una auténtica lástima, ya que ofusca la magnífica jugabilidad con la que cuenta el juego, realmente a la altura de los mejores juegos de la saga y, por supuesto, en la línea del Sonic Team, que son unos auténticos expertos en la materia.

Su magnífica jugabilidad está realmente a la altura de los mejores juegos de la saga

Donde el juego también da una de cal y otra de arena es a nivel técnico. Si bien el diseño de los entornos y los escenarios es magnífico, con unas texturas sencillas pero eficaces y un colorido de lo más atractivo, no podemos decir lo mismo de los modelados de los personajes, mucho más simples y con bastante menos polígonos que sus homónimos de la saga *Sonic Adventure*. Quizá estén realizados así para que la velocidad del motor gráfico no se resienta, pero no se puede evitar cierto desencanto al tener en cuenta que la PS2 es una máquina bastante más potente que la Dreamcast.

Aun así, no nos malinterpretéis, no decimos que *Sonic Heroes* sea un mal juego... todo lo contrario. Pero teniendo en cuenta el altísimo nivel que ha alcanzado el género en PS2, que una de las sagas plataformeras más míticas de la historia nos llegue con fallos a varios niveles no deja de ser un tanto decepcionante.



- Sonic puro y duro
- Frenético a más no poder
- Modelados mejorables
- Simplificado y lineal

AMBIENTACIÓN Entornos coloridos y llenos de rampas y *loops*: un Sonic de toda la vida, vamos.	8,5
GRÁFICOS El bajo detalle de los modelados le quita algo de nivel técnico al título.	8
JUGABILIDAD Si no fuera por los fallos de cámaras, tendría una jugabilidad antológica.	8,5
DURACIÓN No es excesivamente largo, aunque tener varios héroes hace la cosa más duradera.	7,5
VIDILLA El encanto de la saga Sonic ayuda, aunque tanta linealidad puede cansar.	8,5



A pesar de algunos fallos, es un juego imprescindible para los seguidores del género. **8**



! Te gustará si te gustan... ***Sonic Adventure*** **y** ***Klonoa 2***

Los héroes del juego



Equipo Sonic

Los auténticos protagonistas del juego son ellos, los inimitables Sonic, Tailes y Knuckles, cuyo carisma impregna la saga desde los lejanos tiempos de Mega Drive.



Equipo Dark

Los personajes negativos de *Sonic Adventure 2*, Shadow, Rouge y el robot E-123 Omega (creación de Eggman) se redimen aquí uniéndose para vengarse del doctor.



Equipo Rose

Podríamos llamarlo el "Grupo Pastel", ya que unir a Amy Rose de *Sonic CD*, Big de *Sonic Adventure* y Cream de *Sonic Advance 2* puede provocar sobredosis de azúcar...



Equipo Chaotix

El equipo más raro y el más *freakie*, ya que Espio, Vector y Charmy Bee son los tres personajes que acompañaban a Knuckles en el mítico *Knuckles Chaotix* para 32X.







► **EL USO DE TRES HÉROES INTERCAMBIABLES PARA SUPERAR** distintos obstáculos, por mucho que venga de Sonic Team, no puede decirse que sea una idea excesivamente original. Y es que ya hace unos añitos los dos juegos que confirmaron la saga *Lost Vikings*, de Blizzard, ya se basaban en ese mismo principio...





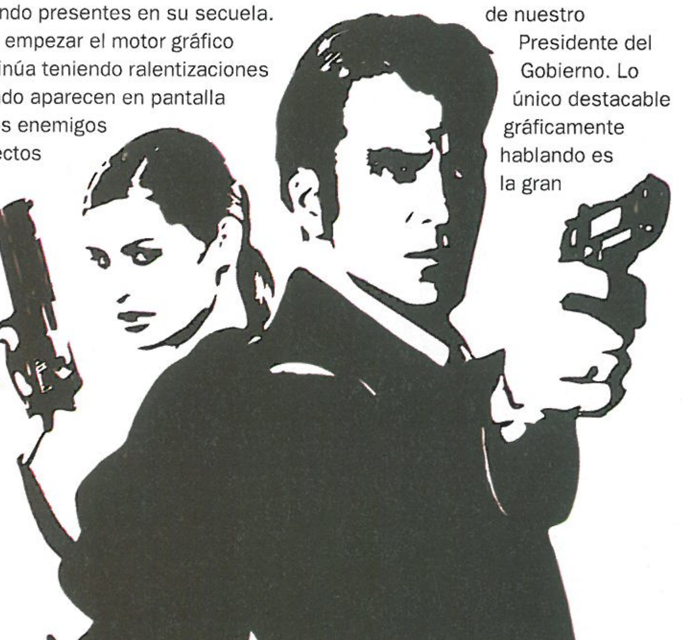
Tiros, amor y Max tiros

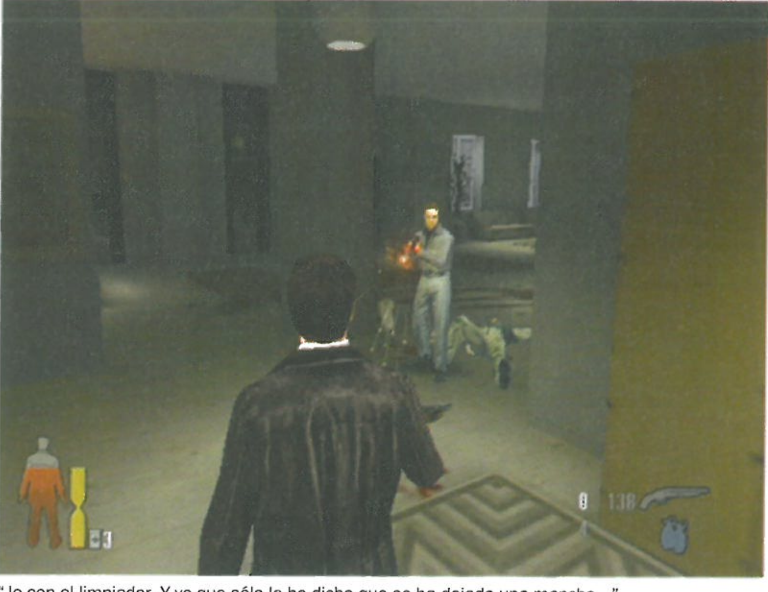
Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Tras el enorme éxito de la versión para ordenadores compatibles regresa a nuestra PS2 el poli más torturado, psicológicamente hablando, en una conversión que deja mucho que desear

Plataforma **PS2**
Género **Shoot'em-up**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Remedy**
Editor **Rockstar**
Distribuidor **Virgin Play**
Precio **59,95 euros**

La primera entrega de *Max Payne* cosechó alabanzas en su versión de PC y algunas críticas por su mala conversión para PS2. Muchos fuimos los que pensamos que estos problemas técnicos eran perdonables en una primera incursión en consola, pero tras la llegada de su segunda entrega hemos comprobado como prácticamente todos los problemas de la primera conversión continúan estando presentes en su secuela. Para empezar el motor gráfico continúa teniendo ralentizaciones cuando aparecen en pantalla varios enemigos o efectos gráficos, lo que da la sensación de estar usando el *bullet time* constantemente (como se decía en aquella broma que corría entre los aficionados al juego en esa época). Si tenemos en cuenta que las texturas dejan mucho que desear por su baja definición y que la única mejora gráfica destacable es la inclusión de numerosos elementos (cajas, muebles, etc.) que podemos mover si chocamos con ellos, no nos explicamos como no han podido aprovechar el potencial gráfico de la PS2 para solventar estos tirones que llegan a afectar en algunos momentos a la propia jugabilidad del juego. Tampoco destacan demasiado las escenas cinemáticas, que muestran personajes un tanto acartonados y con unas caras menos expresivas que la de nuestro Presidente del Gobierno. Lo único destacable gráficamente hablando es la gran





"Jo con el limpiador. Y yo que sólo le he dicho que se ha dejado una mancha..."





Bullet Time v. 2.0

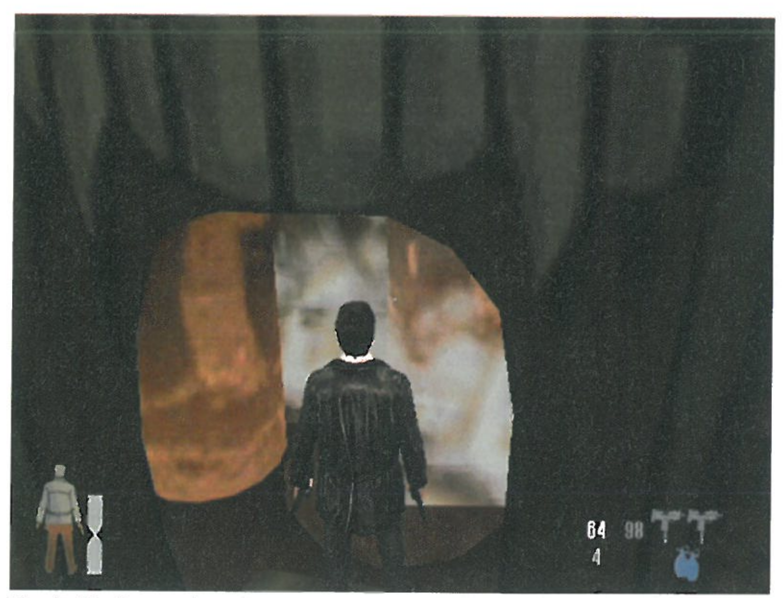




Sin duda el elemento más innovador de este juego es el "bullet time" o tiempo bala, que ya pudimos usar en la primera entrega. En esta ocasión se ha mejorado ligeramente y aunque ofrece un aspecto gráfico similar (la gabardina de Max sigue demasiado almidonada), ahora podremos incluso esquivar las balas enemigas. El uso de esta particular habilidad será indispensable para superar todos los combates en los que haya un grupo de enemigos numeroso. Por otro lado contaremos con un amplio abanico de posibilidades a nivel de armas, entre las que destaca la metralleta Ingram, con la que podremos dispara a discreción con una de ellas en cada mano y que es posiblemente el arma más destructora y cómoda.







El amigo Max Payne se ha vuelto a meter en la boca del lobo... Literalmente.

Pasiones desbordadas





La mayoría de juegos para adultos no suelen incorporar más que elementos violentos para justificar esta clasificación. Pero en Max Payne 2 encontraremos además algunas escenas subiditas de tono, que muestran la pasión encendida entre los dos protagonistas de esta aventura. Max y Mona tendrán pocos pero intensos momentos de intimidad con algunas escenas que nos permitirán visionar su amor más físico. Aunque tampoco es para clasificarlo como porno duro (ya os gustaría viciosillos), la verdad es que tiene suficiente morbo como para atraer nuestra atención. ¡Claro que sí Max! ¡Haz el amor y no mates tanto, leñe!

variedad de localizaciones en las que se desarrollará nuestra aventura.

Pero esto no es todo, el control sigue siendo demasiado brusco y no aprovecha los *sticks* analógicos del pad de nuestra consola. Por lo tanto el control se puede considerar digital, con lo que es imposible hacer caminar lentamente a nuestro amigo Max y es difícil realizar saltos o movimientos de precisión, con el consecuente peligro de despeñarse en las numerosas misiones en las que caminamos por andamios o repisas.

Contamos con un argumento sublime, que nos mete de lleno en una historia llena de tensión y amor

De todas formas, *Max Payne 2* también aporta cosas positivas, aunque la mayoría son una continuación o una ligera evolución de lo que ya vimos en la primera entrega. Contamos con un argumento sublime, que nos mete de lleno en una historia misteriosa y llena de tensión, amor y momentos dramáticos. Mediante esta apasionante trama, recorreremos una gran variedad de escenarios que demuestran la alta capacidad del equipo de diseño para llevar de forma original y atractiva lo que podría ser una simple historia más de cine negro americano. Aunque el juego no deja de ser un *shooter* con algunos puzzles bastante asequibles, la ambientación y la trama argumental consiguen engancharnos completamente.

Como ya hemos mencionado hace unas líneas resulta interesante la aportación de numerosos elementos interactivos en los escenarios, que podemos mover si los golpeamos o los disparamos. Esto aporta nuevos elementos a la jugabilidad, ya que en determinados momentos tirar un objeto provocará suficiente ruido como para atraer todos los enemigos cercanos.

Por otro lado destaca un excelente apartado sonoro en el que no se han limitado a incluir los típicos efectos de sonido y una atractiva banda sonora. Existen elementos curiosos como un auténtico orgasmo femenino tras una puerta que no podemos abrir en un bloque de pisos o los gritos de una anciana que promete llamar a la policía si no dejamos de intentar entrar en su domicilio.

- Trama argumental excepcional
- Gran ambientación sonora
- Nefasta conversión de la versión de PC
- Control mal ajustado y brusco

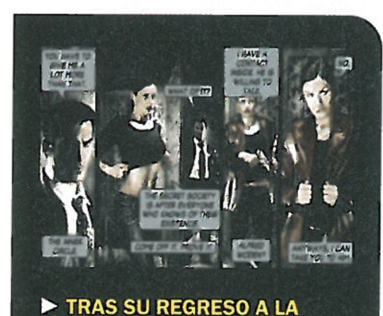
AMBIENTACIÓN Colosal, por su atrayente historia y la variedad de situaciones.	9
GRÁFICOS Texturas pobres y ralentizaciones que no hacen justicia a la versión original.	6
JUGABILIDAD Muy buena, por la variedad de situaciones y el *bullet time*.	8
DURACIÓN Aunque no es un juego muy largo cuenta con un buen número de horas.	8
VIDILLA Una vez desentramada toda la historia, nos quedamos con un simple *shooter*	7

Esperábamos más de esta secuela tras ver su excelente versión para PC. **7,5**

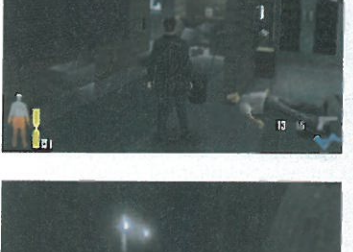
! Te gustará si te gustan... ***Enter the Matrix*** y ***Max Payne***







► TRAS SU REGRESO A LA POLICIA DE NUEVA YORK, Max Payne se reecontrará con Mona, la mercenaria que intentó matarlo anteriormente y que ahora, por esas cosas de la vida, se convertirá en su nuevo amor. Además una serie de acontecimientos volverá a poner a Max sobre la pista de los asesinos de su familia. Nuestro "viudo alegre" y su exenemiga vivirán una larga y penosa serie de aventuras enfrentándose a una peligrosa organización.





Manos arriba. Lo siento, pero no puedo fiarme de ningún tipo que lleve un uniforme que parece un pijama de felpa.



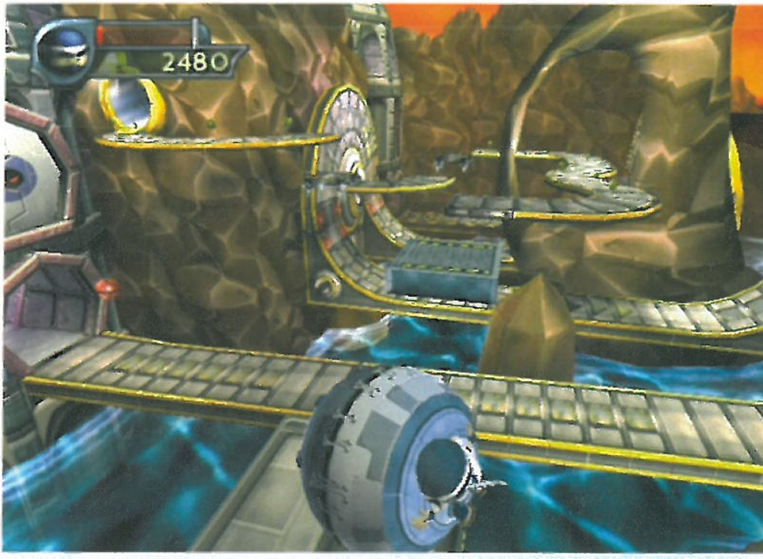




La venganza del *ninja* cabezón

I-Ninja

Estamos ante la que sin duda es la gran sorpresa del género de las plataformas de principios del 2004, un juego del que nadie esperaba nada y que contiene diversión para parar un tren



Se lo que estáis pensando. Y sí, el objetivo es llevar la bolita hasta el otro lado.. En serio.

Plataforma **PS2**
Género **Plataformas**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Argonaut Games**
Editor **Namco**
Distribuidor **Sony**
Precio **Por determinar**

Es difícil explicar porque *I-Ninja* es un buen juego. A simple vista no es más que un plataformas con un nivel técnico correctito pero no demasiado brillante. Cuenta con unos fondos sólidos, pero eso no es ningún mérito habida cuenta que tienen muy poquitos detalles. Lo mismo ocurre con los modelados de los personajes, que tienen en común el ser más cabezones que una caja de chinchetas y de estar hechos con bastante pocos polígonos.

Entonces, ¿cúal es la gran virtud de este *I-Ninja*? Pues básicamente que es un prodigio de jugabilidad... Sí, esa palabreja que en *PlanetStation* usamos sin parar pese a que cada dos por tres un lector escribe preguntando qué demonios significa (para los rezagados que sigan sin entenderlo, está explicado al principio de la revista, en la misma página del Sumario). Resumiendo, que es un juego frenético y con un ritmo vertiginoso en el que podemos pasar de una fase puramente plataformera a otra en la que tenemos que batirnos el cobre en una batalla de *mechas* gigantes, o nos toca dirigir una bola por un circuito lleno de obstáculos para llevarla a buen puerto. Además, buena parte del juego se basará en librarnos de los ejércitos del malo de turno, ya sea a espadazo limpio o utilizando torretas láser en unas fases de visión en primera persona.

Es un juego frenético y con un ritmo vertiginoso en el que cambiamos de género sin enterarnos

Pero toda esa variedad no resultaría tan divertida si no fuera por dos detalles la mar de importantes. Para empezar, que el juego tiene un sistema de control que es un auténtico prodigio. Podemos estar recorriendo un área que nos obliga a afinar nuestros saltos, a balancearnos y a *grindear* como si de un *Tony Hawk's* cabezón y cabreado se tratara y pasar en un segundo a pelearte con cinco enemigos sin que el manejo del personaje

Plataformas de toda forma y color

I-Ninja **repite de forma algo descarada situaciones y obstáculos de otros juegos de plataformas, pero lo hace a un ritmo tan rápido que casi son más una virtud que un defecto**



Caminar por la pared

Está visto que el "Príncipe de Persia" y el protagonista de *Shinobi* no son los únicos héroes de con capacidad de saltarse las leyes de la gravedad a la torera. El bueno de Ninja (porque ese es el nombre del protagonista, amigos) también puede correr por las paredes para superar obstáculos.



Balancearse

Desde que Steven Spielberg se inventó que Indiana Jones utilizara su látigo para coger impulso al saltar y a alguien se le ocurrió trasladar dicha técnica a los videojuegos, muchos juegos de plataformas han dotado a sus protagonistas de cuerdas (cadena, en este caso) para balancearse.



Túneles de aire

Parecía necesario ser un espectro tan liviano como Raziel (el torturado segador de almas de la saga *Soul Reaver*) para que una simple columna de aire consiguiera hacerte levitar; pero resulta que Ninja también puede. ¿Quién nos lo iba a decir viendo la pelota de playa que tiene por cabeza?







"¿Que yo soy cabezón? ¿Te has mirado ultimamente al espejo, botarate?"





se resienta en ningún momento. De hecho tan sólo las fases de combate entre robots gigantes (realizadas al más puro estilo de los juegos de boxeo de antaño) pecan de tener un control algo complicado, pero son tan hilarantes que se les puede perdonar.

Y es que ése es el otro gran punto a favor de este *I-Ninja*, un sentido del humor surrealista y en ocasiones algo bestia que impregna todo el juego. Y es que, por si no fuera bastante con manejar a un *ninja* que jamás se podrá comprar un sombrero, los programadores han tenido a bien dotarlo de unos comentarios de lo más descacharrantes y perfectamente traducidos al castellano. Total, que masacra enemigos mientras suelta frases como "Quieres más, ahí tienes más" o "Probarás mi acero", que quedan descacharrantes en medio del combate. Sólo una historia poco definida y un nivel técnico que no pasa de correcto lo alejan de los referentes del género de las plataformas, porque a surrealismo y diversión a este juego no le gana prácticamente nadie. Francamente recomendable.

El personaje suelta unos comentarios descacharrantes y perfectamente traducidos



► EL PROTAGONISTA CUENTA CON UN PODER ESPECIAL LLAMADO "NINJA FIERA". Básicamente consiste en que se pone de peor humor todavía, sus golpes hacen más pupa y sus comentarios suben de tono...

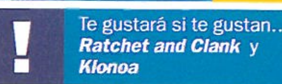


- Un ritmo prodigioso
- El *cabreo* eterno del protagonista
- Variado, pero no original
- Su limitado nivel técnico

AMBIENTACIÓN Sus decorados son pobres, pero cumplen su función	7
GRÁFICOS Ni el modelado de los protagonistas ni los efectos pasarán a la historia	7,5
JUGABILIDAD Un control que se coge a la primera y que casi nunca pierde al jugador	8,5
DURACIÓN Hombre, no llega a las horas de juego de *Jak II*, pero es suficiente	8
VIDILLA No tiene muchos modos, pero es tan divertido que apetecerá jugarlo otra vez	7

De vez en cuando se agradece encontrar un juego que sea mucho más divertido que bonito

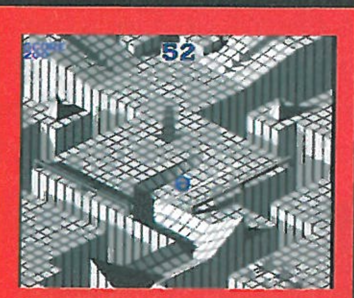




Te gustará si te gustan... ***Ratchet and Clank*** y ***Klonoa***

La translación a las 3D de un clásico





A estas alturas de la vida pocos serán los que recuerden una recreativa llamada *Marble Madness*. Su planteamiento era tan sencillo como adictivo, ya que consistía en llevar una bola de un punto a otra de un decorado repleto de trampas de todo tipo. Pues bien, los desarrolladores de *I-Ninja* han creado la mejor translación de dicho juego vista hasta el momento. El caso es que el protagonista de *I-Ninja*, aparte de dar tajos a enemigos y saltar abismos, también tendrá que llevar objetos de un lugar a otro...y (¡fijaos que casualidad!) dichos objetos, independientemente de lo que sean, siempre tendrán forma esférica.
La excusa argumental resulta bastante estúpida, la verdad, pero esas fases son las más divertidas y desesperantes del juego.







A escobazo limpio

Harry Potter Quidditch: Copa del Mundo

Los chicos de Electronic Arts han cumplido un viejo sueño de cualquier fan de Harry Potter: contar con un juego dedicado única y exclusivamente al deporte del *quidditch*

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Electronic Arts**
Editor **Electronic Arts**
Distribuidor **Electronic Arts**
Precio **62,95 euros**

A la hora de llevar a cabo este *Harry Potter Quidditch*, los desarrolladores de EA han decidido tener en cuenta que la mayor parte del público al que se dirige el título organiza sus juergas en los Chiqui Park... así que han decidido simplificar lo más posible la traslación al videojuego del deporte para magos, haciéndolo más asequible a todos los públicos. El problema es que esa simplificación ha acabado convirtiéndose en uno de los mayores problemas del juego, ya no sólo por su falta de opciones (sólo hay dos competiciones y no se pueden cambiar ni los jugadores ni las tácticas), sino sobre todo porque hace el *quidditch* tan lineal y tan mecánico que, tras la sorpresa inicial, acaba resultando repetitivo e incluso algo soporífero.

Tras la sorpresa inicial, el juego acaba siendo soporífero por causa de su excesiva simpleza

Una auténtica lástima, porque los programadores han cuidado mucho otros aspectos del juego, empezando por su nivel técnico, más que notable gracias a un motor gráfico que aguanta perfectamente el tránsito de jugadores sin ralentizaciones apreciables... aunque hay que decir que los jugadores no se ven precisamente de cerca. Y es que este *Harry Potter Quidditch* es un título bien acabado y hecho con mimo, pero al que su enfoque demasiado infantil echará para atrás a la mayoría de jugones adultos.

► **POR AQUELLO DE QUE EL JUEGO NO RESULTE NAAAADA TÓPICO,** la selección española que aparece en *Harry Potter Quidditch* va vestida con trajes ¡¡de torero!! Vamos, que lo que nos extraña es que las chicas no vayan vestidas de faralaes... Aun así, curiosamente, la bandera de la selección se parece más a la catalana que a la de España.



- **Retrata bien el *quidditch***
- **Sencillote y falto de opciones**
- **Demasiado fácil**

AMBIENTACIÓN Aunque algo "tópicos", los escenarios son atractivos y están bien diseñados.	8
GRÁFICOS Notables, aunque la distancia respecto al juego hace dudar de su calidad.	7,5
JUGABILIDAD Simplifica demasiado las reglas del *quidditch*, aunque resulta divertido.	7
DURACIÓN Es fácil terminarlo en apenas unas horas, y la cosa no da para mucho más.	6,5
VIDILLA Pese a su diversión y originalidad, acaba cansando por repetitivo y simplón.	7,5

Los jóvenes fans del *quidditch* disfrutarán, pero aburrirá a los jugones más mayores. **7,5**

! Te gustará si te gustan... ***H. P. y la Piedra Filosofal* y *H.P. y la Cámara Secreta***



No habíamos visto hombreras como éstas desde los tiempos de Locomía...

Las etapas del *quidditch*

Como todo deporte que se precie, el *quidditch* está dividido en diferentes fases que varían su jugabilidad. En concreto, podemos distinguir cuatro:



Ataque

Quizá lo más sencillo del juego: marcar después de unos cuantos pases bien calibrados, con un poco de habilidad, es casi un juego de niños (si el portero no se pone demasiado pesado, claro). Y teniendo un movimiento especial en el bolsillo, todavía es más fácil.



Defensa

Aunque algunos jugadores son un tanto escurridizos, quitarle la *quaffle* a un contrario no es demasiado complicado... y tenemos la opción del *combo* especial de robo de la pelota. Además, si el tipo se nos escapa siempre podemos endiñarle un *bludgerazo* en todo el cráneo.



Caza de la *snitch*

Marca el final del partido, pero cazar la dichosa *snitch* alada no siempre es decisivo para decidir quién es el ganador del partido: si has conseguido marcar más de 150 puntos y has dejado a 0 al contrario, puedes estar tranquilo, que tienes la victoria en el bolsillo. Ni te esfuerces, vamos.



Celebración

¿Para qué juegas con los colegas a cualquier juego y/o deporte si no es para pavonearte de tu victoria al final y restregarles por la cara lo bueno que eres (aunque sólo sera un tramposillo) ? No nos mientas, amigo lector, que te crecen las orejas...

Harry Potter y la Piedra Filosofal

¿Otra vez tengo que repetir primero?

Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Warthog**
Editor **Electronic Arts**
Distribuidor **Electronic Arts**
Precio **62,95 euros**

Con esto de que el lanzamiento de *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban* haya sido retrasado hasta el próximo verano, los chicos de EA han tenido que buscarse las habichuelas para sacarle partido durante las Navidades a la licencia de Harry Potter para poder pagarse los turrones, así que ¿Qué mejor manera que realizar una versión para consolas de 128 bits del primer libro de la saga de J.K. Rowling?

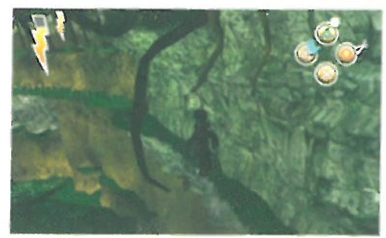
Nada más fácil: se toma el magnífico trabajo en el motor gráfico, la mecánica y los diseños que Eurocom realizó el año pasado con *La Cámara Secreta*, se hacen un par de cambios aquí y otros allá, se introduce una nueva historia y ¡*voilà*! Ya tenemos un *La Piedra Filosofal* para todos aquellos que pensaron que su versión para PS One no estaba a la altura del mito. El problema es que se nota demasiado que es un proyecto de encargo hecho sin demasiado esfuerzo, ya que desaprovecha el magnífico motor gráfico de su antecesor en PS2.

- **El interés del mundo *potteriano***
- **Demasiado parecido a su antecesor...**
- **...además de inferior técnicamente**

AMBIENTACIÓN Aprovechar el anterior buen trabajo de Eurocom no tiene demasiado mérito.	7,5
GRÁFICOS ¿De verdad este juego usa el mismo motor gráfico que *La Cámara Secreta*?	7
JUGABILIDAD Que repita "situaciones" de su antecesor no dice mucho a su favor.	7
DURACIÓN Sencillito y no demasiado largo, no vaya a ser que los niños se aburran de él.	6
VIDILLA Sólo la magia de la imaginación de J.K. Rowling salva a esta simple expasión.	7,5
Una simple operación comercial para los muy fans del joven mago.	**7**




Mira, Ron. Han robado en Gringotts.



Batallitas por aquí, batallitas por allá

Dynasty Tactics 2

Koei parece ser la única empresa preocupada de que la PS2 disponga de juegos de estrategia. A falta de *Kessen*, bien nos viene su saga *Dynasty Tactics*

Plataforma **PS2**
Género **Estrategia**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Koei**
Editor **Koei**
Distribuidor **Virgin Play**
Precio **59,95 euros**

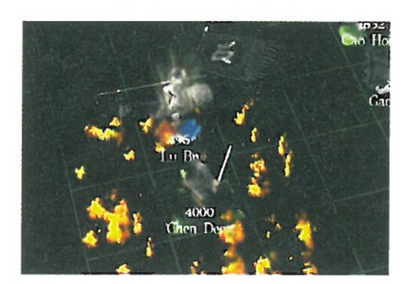
Los chicos de Koei han empleado la misma fórmula que tan buen resultado les está dando (sobre todo en Japón, se entiende) con la saga *Dynasty Warriors*. Básicamente consiste en ofrecer el mismo juego con unas mejoras bastante mínimas, lo cual no impedirá que los acérrimos fans del *Romance de los Tres Reinos*, libro en el que se basan ambas sagas, lo jueguen. Sí, sabemos que es lo mismo que os decimos con cada nuevo juego de la compañía japonesa, pero es que sigue vigente en *Dynasty Tactics 2*.

Afortunadamente el juego sí va a ofrecer algunas novedades, sobre todo a nivel jugable: para empezar porque crece la importancia de las fases entre las batallas, en las que tendremos que utilizar sabiamente la diplomacia o a los espías para ganar aliados o debilitar al rival. A esto se añade que tener más ejércitos no garantizará la victoria, puesto que las facetas más estratégicas como la posición de las tropas, las tácticas que tengamos disponibles o el lugar donde se encuentre el estratega dentro del campo de batalla serán vitales para hacer devastadores *combos* que dejen temblando al más pintado.

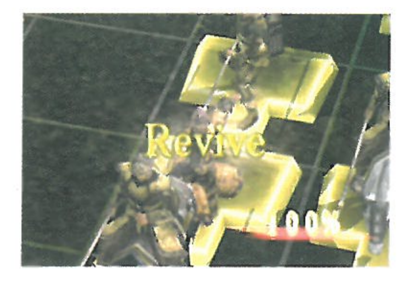
Tener más ejércitos no garantizará la victoria gracias a las múltiples tácticas de que disponemos

Destaca un nuevo ataque que permite a un oficial descargar todos sus ataques especiales seguidos, lo cual evidentemente debilita enormemente al ejército más poderoso.

Eso sí, las figuritas inmóviles que cambian a espectaculares escenas de vídeo cuando la ocasión lo requiere si que no han cambiado. Koei siempre será Koei, amigos.



Pues sí. En *Dynasty Tactics 2* todavía se pueden hacer ataques de fuego como si de un *Kessen* se tratara.





- Las mejoras jugables
- El carisma de los personajes
- Pocas mejoras

AMBIENTACIÓN Si algo sabe hacer Koei, es trasladarnos a la China medieval en cada juego	8
GRÁFICOS Combina el minimalismo de los mapeados con espectaculares secuencias	7
JUGABILIDAD Es un juego e estrategia en toda la extensión de la palabra!	7
DURACIÓN Multiplicad la extensa preparación de cada batalla por cuatro personajes	9
VIDILLA Cuenta con un modo versus que alarga su ya de por sí longevo interés	7

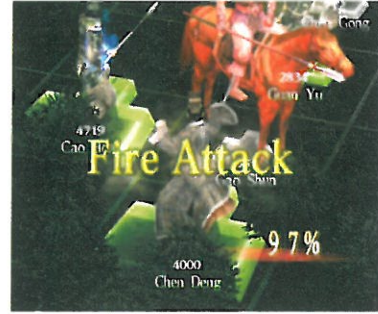
Uno de los mejores juegos de estrategia para PS2, aunque no hayan muchos... **7,5**

! Te gustará si te gustan... ***Dynasty Tactics* y *Final Fantasy Tactics***





► **NO TODO EN *DYNASTY TACTICS* SE BASARÁ EN DESTRUIR** a los ejércitos del contrario. Habrá que estar muy atento a la pantalla que nos indica que es lo que necesitamos hacer para superar la fase.



¡Cielos! ¡Ataque de fuego! ¡Corre Guan Yu, bájate de ese caballo rojo y pásame el extintor que se van a enterar estos listillos!

Lu Bu adquiere protagonismo



Históricamente siempre han habido tres personajes principales en los juegos basados en el *Romance de los Tres Reinos*, Liu Bei, Sun Ce y Cao Cao; que a la postre eran los señores de los tres territorios del título. Pero con el tiempo hubo un cuarto personaje que fue adquiriendo tanta o más popularidad como los anteriormente dichos. Se trata de Lu Bu, cuya principal virtud era dar unas tortas que ni Bud Spencer en sus mejores tiempos. La fama de Lu Bu se ha visto recompensada en este juego, ya que ha pasado a ser uno de los cuatro bandos seleccionables en el juego. No sabemos si eso encaja mucho en la historia del *Romance de los Tres Reinos*, pero es lo que tiene ser popular.

Por un puñado de piedras (del espíritu)

ARC: El Crepúsculo de las Almas

Dos razas, un montón de piedras con poderes mágicos y un mundo que salvar. Desde luego es el escenario ideal para un juego de rol

Plataforma **PS2**
Género **RPG**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Cattle Call Editor**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**

Este juego tiene los dos ingredientes indispensables que se le tienen que exigir a todo gran título de rol. Por un lado, una gran historia con giros y dramatismo para dar y tomar, y por otro un sistema de combate tremendamente adictivo. Dicho sistema es una mezcla entre *BoF* V y *Grandia*, ya que cada personaje cuenta con un área limitada por la que moverse y atacar. Según el tipo de ataque que realicemos (físico, mágico o especial) podremos hacer daño a una extensión mayor o menor. A esto se añade que el lugar desde el que atacamos será vital a hora de elegir el ataque, ya que el daño será mucho mayor si pillamos al enemigo por la espalda o por detrás. El único "pero" que le podemos poner a las batallas es que no se ha utilizado la tradicional contraposición de elementos del rol: por ejemplo, si atacamos a un enemigo venenoso con veneno le dañaremos e incluso puede quedar envenenado, cuando lo normal en otros juegos sería que se curara. Quizá se ha hecho para distanciarse de los *Final Fantasy*, pero a la hora de jugar resulta extraño.

Por desgracia al juego le falta una parte de exploración más elaborada para ser una obra maestra

Por desgracia al juego le falta una parte de exploración más elaborada... ya que se basa en ir de zona en zona a través de un mapa muy esquemático. Con eso y un nivel técnico más elaborado estaríamos ante un aspirante a clásico.

- **Un argumento creíble**
- **El sistema de control**
- **La espada de *FF X-2* pende sobre él**

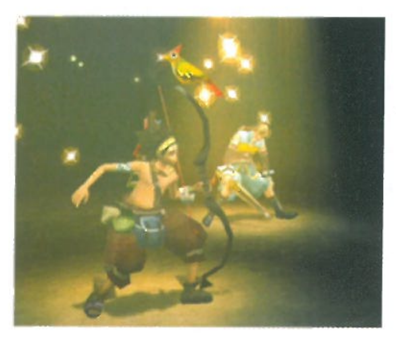
AMBIENTACIÓN	Un mundo colorista y creíble aunque bastante falto de detalle	7,5
GRÁFICOS	Modelados, animaciones y efectos se quedan a años luz de otros juegos	7
JUGABILIDAD	Su sistema de batalla es sencillo y lo vuelve muy divertido	8,5
DURACIÓN	Tiene muchas horas de juego, pero no se acerca a otros del género	8
VIDILLA	Te interesará volver a vivir su dramático argumento	7

Un juego de calidad que corre el riesgo de quedar en un segundo plano. **8**

! Te gustará si te gustan... ***Breath of Fire Dragon Quarter* y *Wild Arms 3***



Esa zona azul no significa que algún personaje tenga incontinencia, es su área de movimiento.


Ni les están atacando luciérnagas ni veis mal la imagen, es que esta pareja va a realizar un destructivo ataque conjunto.



► EN ARC NO MEJORAREMOS NUESTRO ARMAMENTO COMPRANDO armas nuevas, sino aplicando nuevos elementos a las que ya teníamos. Se trata de un modo tan original como complicado.



Vaya. Parece ser que Darc (el hermano "malo" de la historia) está a punto de transformarse en Super Saiyan...



El campo de batalla no es sólo para pelear



Dado que la exploración es casi inexistente en este juego, los programadores han tenido que ampliar las posibilidades de los combates en los que participaremos. De hecho la inmensa mayoría del oro y de los objetos que consigamos a lo largo de la aventura vendrán de la batalla, aunque de un modo bastante original: no recogeremos todas las ganancias en la pantalla de estatus al final del combate, sino que directamente tendremos que recogerlos del suelo, aunque eso significará no poder movernos para atacar a algún enemigo hasta el siguiente turno

Curvas sigilosas

Rogue Ops

Nuevo título de acción e infiltración que "bebe" hasta la saciedad de otros juegos del género y en el que en el que controlaremos a una bella y escultural fémina llamada Nikki

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Bits Studios**
Editor **Kemco**
Distribuidor **Proein**
Precio **Por determinar**

Un mapa en el que vemos a nuestros enemigos y su campo de visión, poder recoger los cadáveres y esconderlos, pegarse a una pared para avanzar sin ser visto... ¿No os suenan nada estas características? Pues son algunas de las que vais a poder encontrar en *Rogue Ops*. En otras palabras, estamos ante una copia descarada de los elementos más importantes de la saga *Metal Gear Solid*, aunque el producto final sea bastante más modesto que la joya de Konami. Para empezar el apartado gráfico está a años luz de nuestro querido *MGS*, ya que a pesar de contar con una animación fluida y un buen modelado de los personajes, los escenarios son algo simples y faltos de detalles, aunque para ser sinceros no están tampoco mal. Las escenas cinemáticas siguen el mismo camino, por lo que no nos sorprenderán por su calidad.

Este juego copia descaradamente los elementos más importantes de la saga *Metal Gear*

Tampoco ayuda a evitar las comparaciones encontrar una banda sonora que llama la atención porque es un "homenaje" bastante evidente del tema central de *MGS*. Por otro lado las misiones son demasiado cuadriculadas, o sea que deberás cumplirlas todas en el orden correcto consiguiendo una sensación de linealidad que acaba por aburrir. Por suerte son bastante variadas, aunque en algunas deberemos actuar con tácticas más conservadoras que en otras, teniendo que matar a todo aquel que se nos ponga por delante.

Durante las aventuras de nuestra protagonista viajaremos por diferentes puntos del mundo. Como curiosidad, nuestra primera misión acontece en España, algo que sería un detalle positivo de no ser por la ignorancia de los desarrolladores que siendo ingleses, deberían saber lo que NO se estila en nuestro país (simplemente por proximidad geográfica o por esas paellas que se meten entre pecho y espalda en verano), ya que durante esta fase escucharemos a los enemigos hablando entre ellos con frases tan castizas como "pendejo". En fin, ahora entendemos porque en nuestro país se venden sombreros mexicanos como *souvenir*.



Misiones variadas...
... aunque algo lineales y tópicas
Copia descarada de otros juegos

AMBIENTACIÓN Variedad de escenarios y de diseño de la smisiones	8
GRÁFICOS Lejos de otros juegos de acción en tercera persona	7
JUGABILIDAD Un intuitivo interfaz facilita enormemente el control de la prota	8
DURACIÓN Muchas misiones pero no excesivamente largas	7
VIDILLA Este juego no tiene especial interés cuando te lo has acabado.	6

Sinceramente, corren por ahí mejores aventuras en tercera persona. **7**

! Te gustará si te gustan... ***Mission Impossible: Operation Surma* y *Metal Gear Solid 2***



"¿Oye, qué haces borracho a la hora de la guardia? ¿Y por qué tus vómitos son de color rojo?"

La ciencia a tu servicio

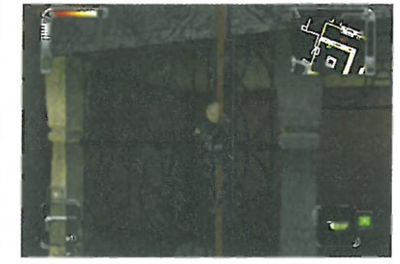


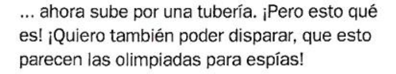


Como buen juego de acción y contraespionaje, contaremos con un variado grupo de ingenios tecnológicos que nos facilitarán las cosas durante nuestras misiones. Desde un escáner de retina, que tras examinar el ojo de un enemigo a distancia nos permitirá después abrir puertas que requieren autentificación de la persona mediante su ojo, hasta un visor térmico que permite ver a los enemigos tras las paredes gracias al calor que éstos desprenden.

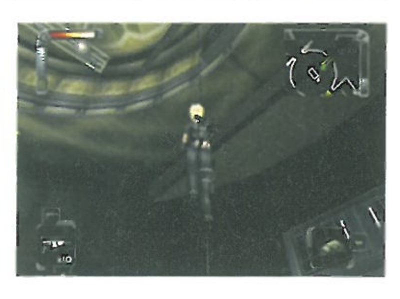


Ahora esconde el cadáver de un enemigo, ahora trepa por un cable hasta una galería de ventilación...





... ahora sube por una tubería. ¡Pero esto qué es! ¡Quiero también poder disparar, que esto parecen las olimpiadas para espías!





MX Unleashed

Las motos voladoras

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Rainbow Studios**
Editor **THQ**
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**

Anteriormente los géneros en los videojuegos estaban bastante bien delimitaditos: un juego de *motocross* se basaba en llegar a la meta, y uno de *skateboarding* en conseguir puntos a base de hacer trucos y cabriolas. Pero desde que en la saga *ATV* las motos empezaron a poder volar y realizar giros en el aire dichas fronteras han quedado muy difuminadas. Pues bien, el juego que nos ocupa (especie de continuación de la saga *MX* que ya nos había traído *MX Superfly*) se enclava en dicha categoría, ya que cuenta con modos en los que prima la carrera en sí misma y otras en los que lo más importante es dar saltos estratosféricos que nos permitan soltarnos de manos, girar en el aire y realizar trucos por el estilo.

La verdad es que el realismo no es el fuerte de este juego, ya que las motos suben paredes casi verticales de roca como el que va a comprar el pan y se pegan unos vuelos que serían la envidia de Superman. Además, el nivel técnico es muy sencillito, sobretodo por la simpleza de todos los elementos, pero su gran cantidad de modos de juego y lo diferentes que serán entre ellos asegura unas cuantas horas de diversión.



- Gran cantidad de modos de juego
- Nivel técnico muy simple
- Muy poco realista

AMBIENTACIÓN Un poco más de detalle en los escenarios no vendría nada mal, la verdad	5,5
GRÁFICOS Correctos en lo que a motos se refiere, pero no en los fondos	6
JUGABILIDAD Su escaso realismo le quita mucho interés	6,5
DURACIÓN Ganar un campeonato no es facil, pero tampoco es eterno	7
VIDILLA A base de modos y modos de juego, tienes motos para rato	8

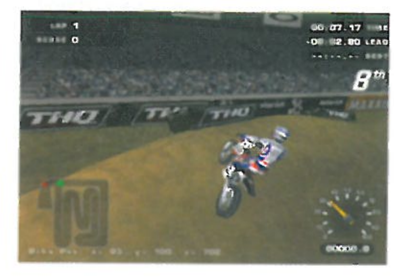
Para los fans de las piruetas en moto que no busquen el realismo absoluto — **6**







Espero que funcione el amortiguador de la suspensión o dejaré de ser tan hombre como antes.



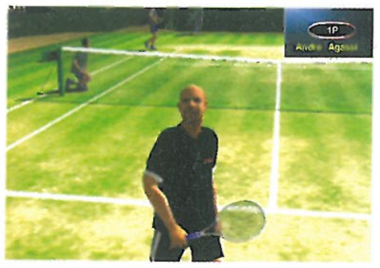


PS2 · Deportivo · Text. cast. · Aquia Pacific · Dreamcatcher · Virgin Play · 29,95 euros

Agassi Tennis Generation

Este juego que, como su nombre indica protagoniza André Agassi, nos permite jugar con hasta 32 jugadores reales en cuatro superficies y en 16 torneos situados en 16 países diferentes. Lo mejor del juego es su excelente control, muy parecido al del *Virtua Tennis*, que permite grandes jugadas y puntos disputados llenos de espectáculo, respondiendo perfectamente a nuestra voluntad. Lamentablemente el apartado gráfico del juego es muy modesto, con un modelado sencillo tanto de los personajes como de los escenarios, aspecto que provoca un cierto desencanto visual que resta bastante interés. De todas formas su relación calidad-precio es óptima

Correcto juego de tenis que podría haber sido mucho mejor si contara con mejores gráficos. — **7,5**





Los bicidestrozadores

Downhill Domination

Por una vez, los autores de *Twisted Metal: Black* y *War of the Monsters* han dejado de lado la mecánica de los *combat cars* y se han adentrado en los deportes extremos

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Incog Inc.**
Editor **Sony**
Distribuidor **Codemasters**
Precio **59,95 euros**

Pero en lugar de optar por una mecánica a lo *Tony Hawk's*, sus desarrolladores han preferido tomar como referencia la sensación de velocidad y el espíritu *arcade* de la saga *SSX* de EA Big. Sin alejarse mucho de dicha referencia, los chicos de Incog han tomado literalmente su mecánica, la han adaptado al mundo de los descensos de montaña en bicicleta y la han servido en frío.

Lo curioso es que, a pesar de que la cosa resulta menos original que un guión de *Ana y los Siete*, el juego funciona. Y vaya que si funciona.

A ello contribuye, claro está, el notabilísimo motor gráfico que han conseguido realizar sus desarrolladores, capaz de reproducir unos escenarios enormes y llenos de detalle (con partes móviles e incluso interactivas) sin sufrir apenas ralentizaciones y que, además, consigue una sensación de velocidad que impresionaría incluso al mismísimo Fernando Alonso. Sólo se le pueden achacar cierta escasez de polígonos, algunos fallos técnicos y una física de vehículos un tanto irregular (vale que las bicis vuelen como cohetes espaciales, pero a veces rebotan peor que un balón de gelatina), detalles que, sin embargo, no afectan para nada a la genial jugabilidad de este *Downhill Domination*.

Desde luego, la "influencia" de *SSX* en este juego de Incog provoca que sea menos realista que un romance entre George Clooney y Marujita Díaz, así que algunos aficionados a las bicis de montaña pueden encontrarlo demasiado *arcade*. Pero si uno asume que se trata de un título que es pura diversión desmadrada y adrenalínica, se encuentra con una de las sorpresas más agradables de la temporada postnavideña, y una adquisición obligada para todos aquellos fanáticos de los juegos de deportes extremos a los que el genial *SSX 3* les supiera a poco.

Se trata de una de las sorpresas más agradables de la temporada postnavideña



Con estos desniveles y bajando con una simple bici a todo trapo, voy a tener que contratar un buen seguro de vida.

- Entornos grandes y claros
- Mecánica divertida y trepidante...
- ...aunque muy "inspirada" en SSX

AMBIENTACIÓN Impagables tanto la música como la variedad y los escenarios.	8
GRÁFICOS Impresionan los entornos, aunque de vez en cuando tiene algún fallo técnico.	8,5
JUGABILIDAD Impresionante y divertidísima, a la altura de los mejores juegos de EA Big.	9
DURACIÓN Hay muchos modos, pero con un poco de pericia es sencillo terminarlos todos.	7,5
VIDILLA Es una interesante adición a un género dominado por EA Big y Neversoft.	8,5

Una pequeña joya a descubrir por los fans de los juegos de deportes extremos. **8**

! Te gustará si te gustan... ***SSX* y *FreekStyle***



Efectivamente amigos, este tipo va en bicicleta por la nieve. Y es que los hay raritos...

Formas de bajar montañas

En *Downhill Domination* encontraremos básicamente cuatro maneras de practicar el descenso de montaña...



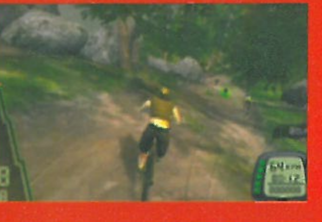
Carrera Freeride

Se trata, sencillamente, de bajar a toda velocidad y frenando lo menos posible y sin demasiados cortapisas. Ideal para principiantes, para amantes de la velocidad suicida y para los que no quieren preocuparse demasiado por el control de la bicicleta.



Cross de Montaña

Una carrera mucho más corta y esencialmente técnica, consistente en cruzar un circuito de *cross* hecho de tierra y lleno de rampas y curvas, que exige dominar todos los secretos de tu bicicleta. En él vale más la pericia que el machaque del botón de velocidad.



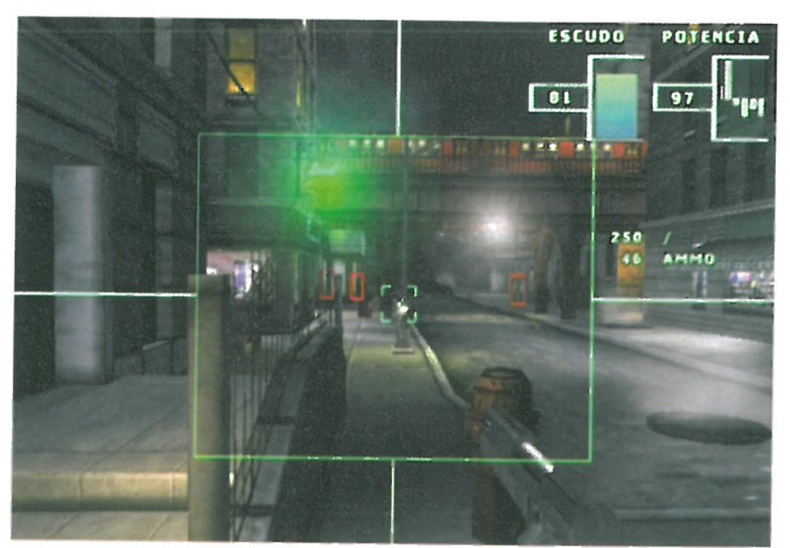
Downhill Técnico

A medio camino entre los dos anteriores, es una carrera a campo través como Freeride pero mucho más exigente con el control de nuestro vehículo, a la manera del Cross de Montaña, lo que limita la velocidad a alcanzar. Es sin duda la prueba más equilibrada... y la más divertida.



Freestyle

Sencillamente hay que hacer todas las piruetas que puedas, aprovechando todas las rampas que te salgan al paso, mientras bajas la montaña... eso sí, sin contrincantes de por medio que te impidan moverte a tu libre albedrío. Para amantes de *Tony Hawk's* y similares.



Que sí, que esto esta lleno de malos a los que matar...¡Así que deja de disparar a la farola!

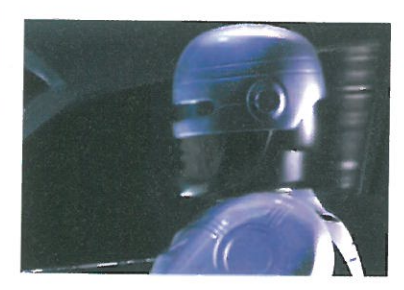
Robocop

Murphy, tenemos un problema

Plataforma **PS2**
Género **Shooter**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Titus**
Editor **Titus**
Distribuidor **Virgin Play**
Precio **59,95 euros**

En los momentos de máxima popularidad de la saga *Robocop* (los de las pelis, se entiende) este personaje tuvo el honor de contar con algunos de los mejores y más populares videojuegos de la época.

Pero más de una década (y una serie de televisión) después este nuevo juego sobre el robótico policía no va a suponer precisamente una revolución en el género de los *shooters* en primera persona. Y no sólo por su desarrollo tópico y lineal, sino porque tiene un nivel técnico digno de PS One, con unos modelados de lo más pobres, unos efectos de luces bastante tristes y cosas descomponiéndose en polígonos cuando explotan (impresionante cuando los cristales de los escaparates se derrumban en triangulitos...). Pero todo esto no sería tan grave si no fuera porque el control es tan brusco que a veces nuestra arma parece tener vida propia. Además, ni siquiera los efectos de interferencias que aparecen cuando nuestro personaje está bajo de energía consiguen que nos creamos que jugamos con Robocop. En fin, con suerte dentro de 10 años alguna productora resucitará al personaje y podremos volver a tener un juego digno de tan metálico personaje.





- El carisma de Murphy...
- ...que no se refleja en este juego
- Un nivel técnico muy mejorable

AMBIENTACIÓN Sólo las escenas de video nos hacen pensar en *Robocop*	5
GRÁFICOS Lo único peor que el modelado de los personajes es el control del protagonista	4
JUGABILIDAD Detalles como que algunos enemigos se te rindan no sirven para darle ritmo	5
DURACIÓN Un buen número de fases pero hay que hacer cosas similares	6
VIDILLA No es recomendable jugarlo más que una vez, más que nada por tu salud mental	4

Ni los fans de los *shooters* ni los de Robocop le encontrarán mucha gracia — **5**

Bust-A-Bloc

PS2 ■ Puzzle ■ Inglés ■ Midas ■ Midas ■ Virgin Play ■ 19,95 euros



Basado en el popular clásico *Arkanoid*, *Bust-A-Bloc* nos ofrece más de 150 niveles diferentes que encontraremos llenos de pequeños ladrillos y otros objetos especiales que destruir con nuestra bola y una pequeña barra que moveremos horizontalmente. Quizás la simplicidad de este juego haga las delicias de los menos fanáticos de los videojuegos y aburrirá solemnemente a aquellos que quieren sacar algo más de partido a su consola.

- Ameno y divertido, con una buena relación calidad-precio
- Aunque sea barato existen mejores juegos para nuestra PS2

6,5

Gadget Racers

PS2 ■ Conducción ■ Castellano ■ Takara ■ Zoo ■ Virgin Play ■ 29,95 euros



Hay que agradecer a los desarrolladores de este juego que intentarán hacer algo más que un juego de coches del montón. . Y es que entre circuito y circuito podremos hacer cosas tan raras como hablar con otros coches (¿?) o pasear bajo el agua (¿¿??). Estas situaciones tan surrelistas y un control durísimo de los coches (que se deja notar sobre todo en las carreras) hacen que las ideas originales no sirvan para mucho.

- No es "sólo" un juego de carrreras
- Poca calidad en general

5,5

Groove Rider

PS2 ■ Conducción ■ Castellano ■ King of the Jungle ■ Play it ■ Proein ■ 14,95 euros



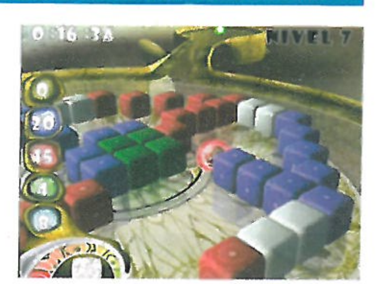
Posiblemente lo único que quedaba por versionar en esta vida eran los juguetes que coches que funcionan sobre raíles a lo Scalextric. Pues bien, King of the Jungle ha creado un videojuego que emula tan popular juguete con mucha fidelidad: es decir, utilizaremos el mando analógico para avanzar o dejar de avanzar lo que implica que no necesitamos girar en las curvas ni frenar ni nada semejante... El concepto, por supuesto, es muy poco jugable.

- Concepto original...
- ...pero bastante marciano

6,5

Mojo!

PS2 ■ Puzzle ■ Text. cast. ■ Farsight Studios ■ Crave Entert. ■ Virgin Play ■ 24,95 euros



La única esperanza de un juego de dinámica simplona es que sea sumamente divertido... Pues bien desgraciadamente este *Mojo!* falla en este último pero importantísimo punto. El juego nos pone a los mandos de una bola con inercia que debe ir destruyendo una serie de bloques de su mismo color y luego acercar la bola a unas fuentes que la cambiarán de tono... con lo que podremos cargarnos los demás. Vamos, como imaginaréis extraordinario.

- No es obligatorio comprarlo
- No es divertido

4

Los mejores juegos, puntuados

BEAT'EM-UPS



BARBARIAN
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**


BLOODY ROAR 3
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**


DEAD OR ALIVE 2
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**


LAS DOS TORRES
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**

DBZ: BUDOKAI
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**


DEF JAM VENDETTA
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8,5**

DYNASTY WARRIORS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **32,99 euros**
Puntuación **8**

DYNASTY WARRIORS 3
Distribuidor **Virgin**
Precio **66,95 euros**
Puntuación **8**


DYNASTY WARRIORS 4
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



GUILTY GEAR X
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

KENGO
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **24,95 euros**
Puntuación **7,5**


HULK
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

MK: DEADLY ALLIANCE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**




SOUL CALIBUR II
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**

STATE OF EMERGENCY
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

TEKKEN 4
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



TEKKEN TAG TOURN.
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

VIRTUA FIGHTER 4
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



VF 4: EVOLUTION
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

WAR OF THE MONST.
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

DEPORTIVOS

AGGRESIVE INLINE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

A.S. BASEBALL 2002
Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**


BMX XXX
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

DOWNHILL DOMINATION
Distribuidor **Codemas.**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

ESTO ES FÚTBOL 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



ESTO ES FÚTBOL 2003
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

FIFA FOOTBALL 2002
Distribuidor **EA**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8**


FIFA FOOTBALL 2003
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8,5**






FIFA FOOTBALL 2004
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9**

HARRY POTTER QUIDDI...
Distribuidor **EA**
Precio **69,95 euros**
Puntuación **7,5**

ISS 2
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

KELLY SLATER'S P.S.
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**


KNOCK. KINGS 2002
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



MADDEN NFL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**

MADDEN NFL 2002
Distribuidor **EA**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **7,5**

MAN. DE LIGA 2003
Distribuidor **Codemas.**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**

MAT HOFFMAN'S P.B. 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**


MUNDIAL FIFA 2002
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**







MX 2002
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**

NBA 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

NBA HOOPZ
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**

NBA LIVE 2003
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**


NBA LIVE 2004
Distribuidor **EA**
Precio **63,95 euros**
Puntuación **9**



NBA STREET
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**

NBA STREET VOL. 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**


NFL 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

NHL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**


NHL 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8,5**




NHL HITZ 2003
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

P. E. SOCCER 2
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**


P. E. SOCCER 3
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**

RED CARD
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


SHAUN PALMER'S
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **7,5**

SLAM TENNIS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**

SLED STORM
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**


SMASH COURT TENNIS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

SPLASHDOWN RIDES.
Distribuidor **Proein**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **8'5**



SSX TRICKY
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**


SSX 3
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9**


SH BEACH VOLLEYBALL
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**




SX SUPERSTAR
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**

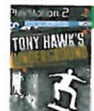


TIGER WOODS 2003
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**


TONY HAWK'S P.S. 3
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



TONY HAWK'S P.S. 4
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**



TONY HAWK'S UNDER...
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



VIRTUA TENNIS 2
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

CARRERAS

24 HORAS DE LE MANS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



ATV OFF ROAD
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**

ATV 2: QUAD P. R.
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**




BURNOUT
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

BURNOUT 2: P.O.I.
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

CIRCUS MAXIMUS
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **5**



COLIN MCRAE 3
Distribuidor **Codemas.**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

COLIN MCRAE 04
Distribuidor **Codemas.**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**




CRAZY TAXI
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**

DRIVING EMOTION T.S
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **5**

EIGHTEEN WHEELER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



EXTREME G3
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

F1 2001
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**




F355 CHALLENGE
Distribuidor **Sony**
Precio **59 euros**
Puntuación **7**

FORMULA 1 2001
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

FORMULA 1 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



GT 3 A-SPEC
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

GT CONCEPT 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**




GTC ÁFRICA
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

LOTUS CHALLENGE
Distribuidor **Virgin**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **8,5**

MIDNIGHT CLUB
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



MIDNIGHT CLUB II
Distribuidor **Virgin**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**

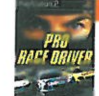
MOTO GP 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**




MOTO GP 3
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

NEED FOR SPEED 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**

PIERRE NODOYUNA...
Distribuidor **Infogrames**
Precio **51,03 euros**
Puntuación **8**



PRO RACE DRIVER
Distribuidor **Codemas.**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**

PRO RALLY 2002
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **42,95 euros**
Puntuación **7**




RALLY CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Proein**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **7,5**

RIDGE RACER V
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**

SHOX
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



SIMPSONS ROAD RAGE
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **6,5**

SMUGGLER'S RUN
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**






SPACE RACE
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

SPY HUNTER
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**

STUNTMAN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



T. I. RACING
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **6,5**

V-RALLY 3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**







WILD WILD RACING
Distribuidor **Friendware**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



WIPEOUT FUSION
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**





W. R. CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



WRC II: EXTREME
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

WRECKLESS
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**

SHOOT'EM-UPS

007: AGENTE EN FUEGO C.
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**



ACE COMBAT 4
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



DEUS EX
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

ENDGAME
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **7,5**



GUNGRIFFON BLAZE
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**

IRON ACES 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6,5**



LETHAL SKIES
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



MAX PAYNE 2
Distribuidor **Virginplay**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7.5**

MOH: FRONTLINE
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



MOH: RISING SUN
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**

NINJA ASSAULT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



NO ONE LIVES FOREVER
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



QUAKE III REVOLUTION
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

RED FACTION
Distribuidor **Proein**
Precio **32,95 euros**
Puntuación **8,5**



RED FACTION II
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**

RE: DEAD AIM
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**



R.T.C. WOLFENSTEIN
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



SILENT SCOPE
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**

SILPHEED: T.L.P.
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



SOCOM: US NAVY SEALS
Distribuidor **Sony**
Precio **79,95 euros**
Puntuación **8**




SOLDIER OF FORTUNE: EG
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6**




SW: LAS GUERRAS CLON
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **7,5**



SW: STARFIGHTER
Distribuidor EA
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5



SW: JEDI STARFIGHTER
Distribuidor EA
Precio 59,95 euros
Puntuación 7



THUNDERHAWK: O.P.
Distribuidor Proein
Precio 57,04 euros
Puntuación 7,5





TIME CRISIS 2
Distribuidor Sony
Precio 60,04 euros
Puntuación 9



TIME CRISIS 3
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 9



TIMESPLITTERS
Distribuidor Proein
Precio 29,95 euros
Puntuación 8



TIMESPLITTERS 2
Distribuidor Proein
Precio 59,95 euros
Puntuación 9



TUROK EVOLUTION
Distribuidor Acclaim
Precio 29,95 euros
Puntuación 7



TWISTED METAL: BLACK
Distribuidor Sony
Precio 57,04 euros
Puntuación 9



UNREAL TOURNAMENT
Distribuidor Infogrames
Precio 63,08 euros
Puntuación 7,5



VAMPIRE NIGHT
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5



XIII
Distribuidor EA
Precio 59,95 euros
Puntuación 9



PLATAFORMAS



JAK & DAXTER
Distribuidor Sony
Precio 29,95 euros
Puntuación 9,5



JAK II: EL RENEGADO
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 9,5



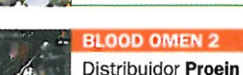
KLONOA 2
Distribuidor Sony
Precio 57,04 euros
Puntuación 9

PRINCE OF PERSIA
Distribuidor Ubi Soft
Precio 59,95 euros
Puntuación 9

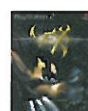
RATCHET & CLANK
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 9,5



RATCHET & CLANK 2
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5



SONIC HEROES
Distribuidor Acclaim
Precio 59,95 euros
Puntuación 8



VEXX
Distribuidor Acclaim
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5



AVENTURAS



ALONE IN THE DARK IV
Distribuidor Infogrames
Precio 59,95 euros
Puntuación 8



BEYOND GOOD & EVIL
Distribuidor Ubi
Precio 59,95 euros
Puntuación 9



BLOOD OMEN 2
Distribuidor Proein
Precio 59,95 euros
Puntuación 7



CLOCK TOWER 3
Distribuidor Ubi Soft
Precio 44,95 euros
Puntuación 8,5



BROKEN SWORD E.S.D.D
Distribuidor Proein
Precio 59,95 euros
Puntuación 8



ECCO THE DOLPHIN
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 7,5



EXTERMINATION
Distribuidor Sony
Precio 60,04 euros
Puntuación 8




FREAK OUT
Distribuidor Virgin
Precio 57,95 euros
Puntuación 8,5



FUR FIGHTERS
Distribuidor Acclaim
Precio 57,04 euros
Puntuación 7



LA FUGA DE M. ISLAND
Distribuidor EA
Precio 60,04 euros
Puntuación 8,5



GIANTS: CITIZEN KABUTO
Distribuidor Virgin
Precio 59,95 euros
Puntuación 7,5



HARRY POTTER Y LA...
Distribuidor EA
Precio 64,95 euros
Puntuación 8




HITMAN 2
Distribuidor Proein
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5



ICO
Distribuidor Sony
Precio 51,68 euros
Puntuación 8,5



LOK: SOUL REAVER 2
Distribuidor Proein
Precio 56,95 euros
Puntuación 8,5



LOK: DEFIANCE
Distribuidor Proein
Precio 59,95 euros
Puntuación 7,5



MANHUNT
Distribuidor Virginplay
Precio 59,95 euros
Puntuación 8



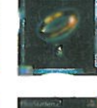

MGS 2: SUBSTANCE
Distribuidor Konami
Precio 59,95 euros
Puntuación 9,5



ONIMUSHA: WARLORDS
Distribuidor EA
Precio 29,95 euros
Puntuación 8,5



ONIMUSHA 2
Distribuidor EA
Precio 64,95 euros
Puntuación 8,5



PRIMAL
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5



PRISONER OF WAR
Distribuidor Codemas.
Precio 64,95 euros
Puntuación 7,5




PROJECT EDEN
Distribuidor Proein
Precio 57,04 euros
Puntuación 7,5



PROJECT ZERO
Distribuidor Virgin
Precio 49,95 euros
Puntuación 8,5



RE CODE: VERONICA X
Distribuidor EA
Precio 29,95 euros
Puntuación 8,5



ESDLA: LA COMUNIDAD...
Distribuidor Vivendi
Precio 59,95 euros
Puntuación 8



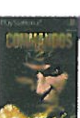
SHADOW OF MEMORIES
Distribuidor Konami
Precio 57,04 euros
Puntuación 8,5




SILENT HILL 2: D.C.
Distribuidor Konami
Precio 29,95 euros
Puntuación 8,5



SILENT HILL 3
Distribuidor Konami
Precio 59,95 euros
Puntuación 9,5



SPIDER-MAN
Distribuidor Proein
Precio 49,95 euros
Puntuación 8,5



SPLINTER CELL
Distribuidor Ubi Soft
Precio 64,95 euros
Puntuación 9



SW: BOUNTY HUNTER
Distribuidor EA
Precio 62,95 euros
Puntuación 6,5




TAZ: WANTED
Distribuidor Infogrames
Precio 44,95 euros
Puntuación 7,5



THE THING
Distribuidor Vivendi
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5



TOMB RAIDER: EADLO
Distribuidor Proein
Precio 54,95 euros
Puntuación 7,5

PUZZLE Y ESTRATEGIA



AGE OF EMPIRES 2
Distribuidor Konami
Precio 29,95 euros
Puntuación 7,5



AQUA AQUA WETRIX
Distribuidor Proein
Precio 9,95 euros
Puntuación 5,5



ARMY MEN: RTS
Distribuidor Virgin
Precio 29,95 euros
Puntuación 5,5

COMMANDOS 2
Distribuidor Proein
Precio 54,95 euros
Puntuación 8,5

DYNASTY TACTICS
Distribuidor Proein
Precio 59,95 euros
Puntuación 7

DYNASTY TACTICS 2
Distribuidor Virgin
Precio 59,95 euros
Puntuación 7

KESSEN 2
Distribuidor Proein
Precio 29,95 euros
Puntuación 8

KURI KURI MIX
Distribuidor Planeta
Precio 19,95 euros
Puntuación 8

POLAROID PETE
Distribuidor Virgin
Precio 59,95 euros
Puntuación 7

RING OF RED
Distribuidor Konami
Precio 29,95 euros
Puntuación 8

LOS SIMS
Distribuidor EA
Precio 64,95 euros
Puntuación 8

SUPER BUST-A-MOVE
Distribuidor Acclaim
Precio 60,04 euros
Puntuación 8






THEME PARK WORLD
Distribuidor **EA**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **7,5**

RPG'S



ARC EL CREPUSCULO...
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

BALDUR'S GATE: D.A.
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**

DARK CLOUD
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



DARK CHRONICLE
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

FINAL FANTASY X
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



GRANDIA 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

KINGDOM HEARTS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

SHADOW HEARTS
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



WILD ARMS 3
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

ACCIÓN



AIRBLADE
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**

ARMORED CORE 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **60,07 euros**
Puntuación **7,5**

CONTRA: S.S.
Distribuidor **Konami**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



DEVIL MAY CRY
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

DEVIL MAY CRY 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



DRAKAN: T.A.G.
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

ENTER THE MATRIX
Distribuidor **Atari**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**

THE GETAWAY
Distribuidor **Sony**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **9**



GHOSTHUNTER
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

GTA: VICE CITY
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**



GTA 3
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**

HEADHUNTER
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

MAXIMO: G.T.G.
Distribuidor **EA**
Precio **62,45 euros**
Puntuación **8**



THE MARK OF KRI
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

MR MOSKEETO
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



RYGAR
Distribuidor **Virgin**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **9**

SHINOBI
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

TRUE CRIME: STREETS...
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



TENCHU 3: L.I.D.C.
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

ZONE OF THE ENDERS
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



ZOE THE 2ND RUNN.
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

VARIOS

BRITNEY'S DANCE BEAT
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**



EJAY CLUBWORLD
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8,5**

EYETOY: PLAY
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



FREQUENCY
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

GITAROO MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**

MAD MAESTRO!
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



MTV MUSIC GEN. 2
Distribuidor **Proein**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **8**




PARAPPA THE RAPPER 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**




RAYMAN M
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**





REZ
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



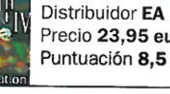

SPACE CHANNEL 5
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

PS ONE

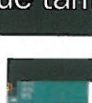
No queremos dejar de lado a nuestros lectores poseedores de una PS One, así que también os ofrecemos un listado de lo mejor para la gris.



ACE COMBAT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**




BREATH OF FIRE IV
Distribuidor **EA**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **8,5**



COLIN MCRAE 2.0
Distribuidor **Proein**
Precio **26,95 euros**
Puntuación **10**

CRASH BANDICOOT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8**

DINO CRISIS 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**

DRIVER 2
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

FINAL FANTASY VIII
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**




GRAN TURISMO 2
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



ISS PRO EVOLUTION 2
Distribuidor **Konami**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **9,5**




MOH: UNDERGROUND
Distribuidor **EA**
Precio **24,95 euros**
Puntuación **9,5**




METAL GEAR SOLID
Distribuidor **Konami**
Precio **14,95 euros**
Puntuación **10**

RESIDENT EVIL 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,90 euros**
Puntuación **10**



RAYMAN 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **9**

SILENT HILL
Distribuidor **Konami**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **9,5**



SOUL REAVER
Distribuidor **Proein**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**

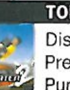


SPYRO 3
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**



TEKKEN 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**

TIME CRISIS
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**

TONY HAWK'S P.S. 2
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



VAGRANT STORY
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

ANÁLISIS

Tomb Raider 2

La Cuna de la Vida



Director Jan De Bont **Intérpretes** Angelina Jolie, Gerard Butler, Noah Taylor, Ciaran Hinds, Simon Yam **Género** Aventuras **Año** 2003 **Precio** 24 euros **Distribuidora** Paramount **Calidad** ★★

Nueva entrega cinematográfica de la heroína virtual Lara Croft, que de nuevo vuelve a encarnar Angelina Jolie. Tras la cámara se encuentra el antiguo director de fotografía que dio el salto a la dirección con *Speed*. Experto en las escenas de acción más que en la narración de una historia que consigue momentos de excitación a la vez quesecuencias que no aportan nada al devenir de los personajes. En cualquier caso resulta entreteniday satisfará a los más fans del juego.

VALORACIÓN

Sin ser una edición especial, tanto la presentación como los extras consiguen un notable DVD. Una espectacular introducción nos presenta un menú principal animado con música. La navegación es sencilla y viene acompañada de destacadas transiciones entre menús. Los extras son variados y cuantiosos, además de estar totalmente subtitulados. Entre éstos destacamos una pista de audio con los comentarios de Jan De Bont sobre la película; 7 escenas eliminadas (con opción de comentarios del director) incluyendo un final alternativo que deja mejor parado al ambiguo personaje que interpreta Gerard Butler y 6 reportajes que tratan en profundidad distintos detalles de la producciones. A tener en cuenta: "Entrenamiento" en el que Angelina Jolie nos muestra el duro entrenamiento que tuvo que seguir para interpretar a Lara Croft; "Efectos visuales" en el que hacen un exhaustivo repaso a las secuencias con más trucajes y "Banda sonora" en el que Alan Silvestri explica el escaso tiempo que tuvo para hacer la música de la película.

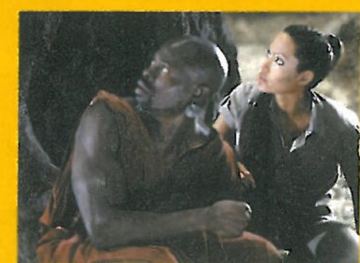
■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★ ■ **Extras** ★★★★





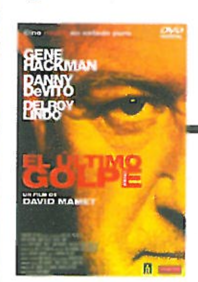






El Último Golpe

Quien roba a un ladrón...



Director David Mamet **Intérpretes** Gene Hackman, Danny DeVito, Delroy Lindo, Sam Rockwell **Género** Thriller **Año** 2001 **Distribuidora** Manga **Precio** 19,99 euros **Calidad** ★★★★

David Mamet vuelve al género en el que más disfruta y hace disfrutar. Como hacía en *Casa de Juegos* o *La Trama*, Mamet consigue ir todo el rato por delante del espectador deparándole constantes sorpresas y llevándole por una densa trama que fluye con gran ritmo.

VALORACIÓN

La notable presentación de este DVD con un menú principal animado y musicado y una bonita transición entre menús. Destaca también la calidad del sonido con las pistas de 5.1 y DTS en castellano. Los extras resultan escasos ya que además de seis entrevistas a los actores y al director (dobladas). El resto se compone de los típicos trailer, fichas técnicas y artísticas y filmografías.

■ **Imagen** ★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★

Generación Robada

Regreso al hogar



Director Phillip Noyce **Intérpretes** Everlyn Sampi, Tianna SansBury, Kenneth Branagh **Género** Drama **Año** 2002 **Distribuidora** Lauren **Precio** 24,01 euros **Calidad** ★★★

Pocos meses después del estreno de su exitosa *El Americano Impasible*, Phillip Noyce estrenaba en nuestra cartelera *Generación Robada*, una película basada en una historia real, en la que tres niñas deciden huir de un orfanato de aborígenes a su casa caminando miles de kilómetros.

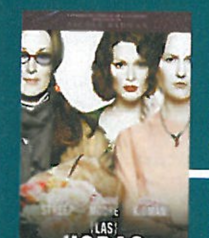
VALORACIÓN

La edición no destaca por su presentación: aunque el menú principal está animado y tiene música, el resto de menús no la tienen y son estáticos. Lo que no se le puede discutir es la calidad sonora en castellano, entre la que podemos escoger entre 5.1 y DTS. Los extras son muy limitados, pero el "Así se Hizo" vale la pena por ver el casting de las jóvenes protagonistas.

■ **Imagen** ★★ ■ **Sonido** ★★ ■ **Extras** ★

Las Horas

Mujeres al borde un ataque de nervios



Director Stephen Daldry **Intérpretes** Nicole Kidman, Meryl Streep, Julianne Moore **Género** Drama **Año** 2003 **Distribuidora** Universal **Precio** 24 euros **Calidad** ★★★★★

El director de *Billy Elliot* adapta notablemente la compleja novela de mismo título que el film, en la que tres mujeres de diferentes épocas encuentran se ven influenciadas por un libro titulado *La Señora Dalloway*. La primera de ellas es Virginia Woolf (Kidman) la escritora del libro y las otras dos son mujeres del año 1950 (Moore) y del 2000 (Streep) que encuentran un paralelismo con sus vidas y el personaje de la señora Dalloway del libro de Woolf.

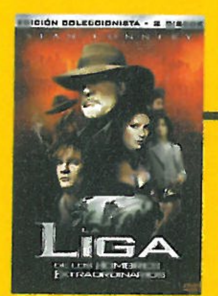
VALORACIÓN

Con una presentación estilosa a la vez que sencilla este DVD nos mete de lleno en el universo de Virginia Woolf, como podemos comprobar en dos de los documentales que encontramos en el apartado de contenido adicional. En primer lugar tenemos "La mente de Virginia Woolf", donde eruditos de la obra de la atormentada escritora hablan de su pensamiento. El segundo documental titulado "Las vidas de Mrs. Dalloway" explica la influencia de la obra de Woolf en los autores del film. Los otros dos reportajes hablan de la banda sonora y de como se hizo el film.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

La Liga de los Hombres Extraordinarios

El club de los monstruos



Director Stephen Norrington **Intérpretes** Sean Connery, Peta Wilson, Stuart Towsend, Shane West **Género** Aventuras **Año** 2003 **Distribuidora** Fox **Precio** 26,99 euros **Calidad** ★★★★★

Intento un tanto fallido de trasladar a la pantalla el cómic de mismo nombre de cuyo guión es autor el prestigioso Alan Moore. Sean Connery se pone en la piel de Allan Quatermain (el personaje literario que descubría las minas del Rey Salomón) y lidera un grupo de personajes, también de novela (Mina Harker, Dr. Jekyll, Dorian Gray,...) con los que deberá desbaratar los planes del temible Fantasma.

VALORACIÓN

Aunque también podemos encontrar a fecha de hoy una edición sencilla de un solo disco, nosotros analizamos en estas líneas la edición especial, en cuyo primer disco encontraremos la película con la opción de comentarios de actores, productor y equipo de producción. Por desgracia no hay pista de audio en DTS, sólo en 5.1, una lástima teniendo en cuenta la espectacularidad sonora de la producción. En el segundo disco veremos los extras divididos en tres categorías: "Preproducción", "Producción" y "Lanzamiento". De éstas destacamos "Las dificultades de la previsualización" donde se nos explica el proceso previo al rodaje y la creación de *storyboards* tridimensionales; "Escenas eliminadas" un total de 12 y "Ensamblando el lenguaje" donde conoceremos los detalles del rodaje.

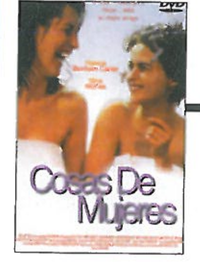
■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★





Cosas de Mujeres

¡Estoy embarazada de tu novio!



Director Coky Giedroyc **Intérpretes** Helena Bonham Carter, Gina Mckee, Eileen Atkins **Género** Comedia **Año** 1999 **Distribuidora** Lauren **Precio** 18 euros **Calidad** ★★★★★

Divertida comedia sobre la relación de dos amigas en la ciudad de Edimburgo. El enredo comienza cuando Cora (Bonham Carter), se queda embaraza después una noche de pasión con un desconocido que luego se convierte en el novio de su amiga Ellen.

VALORACIÓN

Edición que peca de una excesiva sencillez. Únicamente destacar un menú principal animado y con música, el resto de menús se presentan con una imagen estática y sin banda sonora. En el apartado de extras la cosa va a peor ya que lo único que encontramos son las manidas fichas (técnica, artística y doblaje), biofilmografías y un trailer.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

Chicago

Mujeres de armas tomar



Director Rob Marshall **Intérpretes** Renée Zellwegger, Catherine Zeta-Jones, Richard Gere**Género** Musical **Año** 2003 **Distribuidora** Universal **Precio** 24 euros **Calidad** ★★★★★

Adaptación del musical del malogrado coreógrafo Bob Fosse a la gran pantalla, donde se narra, mediante números musicales, la historia de una chica (Zellweger) que mata a su amante y con la ayuda de un famoso abogado (Gere) intenta evitar ser condenada a muerte.

VALORACIÓN

En esta edición en DVD de *Chicago*, y en espera de una edición especial, encontramos una presentación sencilla y unos contenidos adicionales muy limitados. En "Entre bastidores" se nos ofrece una especie de "Así se Hizo" con entrevistas con el equipo artístico de la película, secuencias de la misma y imágenes de los ensayos de las coreografías. También podemos ver una escena eliminada.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

Cheers (1ra Temporada)

De camareros y clientes



Director Varios **Intérpretes** Ted Danson, Shelley Long, Kirstie Alley, Rhea Perlman **Género** Comedia **Año** 1982 **Distribuidora** Paramount **Precio** 49,95 euros **Calidad** ★★★★

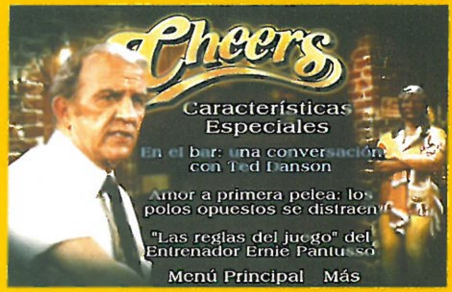
Serie mítica donde las haya, en ella se narran las relaciones entre clientes habituales y los empleados de un bar de nombre Cheers situado en la ciudad de Boston. Los protagonistas principales son Ted Danson, un exjugador de béisbol que interpreta al jefe del local y Shelley Long en la piel de una chica que corta con su novio en este bar y acaba como camarera del mismo.

VALORACIÓN

En este DVD podemos visionar los 22 capítulos de la primera temporada divididos en los 4 DVD's que componen la edición. La presentación es excesivamente pobre, pues todos los menús son estáticos y sin música. En el último disco encontramos, además de los últimos 4 capítulos, los siguientes contenidos adicionales: "En el bar: una conversación con Ted Danson", en el que se recogen los comentarios de este actor en la actualidad sobre la mítica serie; "Amor a la primera pelea", una colección de secuencias de esta temporada sobre las divertidas peleas dialécticas entre los personajes de Danson y Long; "Las reglas del juego" y "Brindaré por eso" donde también vemos otras descacharrantes secuencias protagonizadas por el Entrenador y Norman, otros de los personajes de la serie. Por último encontramos un trivial sobre la serie.

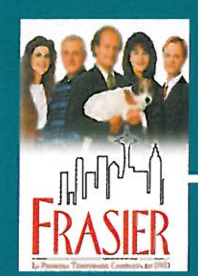
■ **Imagen** ★★★ ■ **Sonido** ★★ ■ **Extras** ★★★





Frasier (1ra Temp.)

Consultas radiofónicas



Director Varios **Intérpretes** Kelsey Grammer, David Hyde Pierce, John Mahoney **Género** Comedia **Año** 1993 **Distribuidora** Buena Vista **Precio** 23,95 euros **Calidad** ★★★★

El divertido psiquiatra, interpretado por Kelsey Grammer, que apareció por primera vez en la serie *Cheers* consiguió su propia show televisivo cuyo título era *Frasier*, el nombre del personaje. Sin desmerecer su genial origen esta serie consigue momentos de gran hilaridad, además de la intervención de un gran número de estrellas invitadas que prestan su voz para el programa de radio que presenta Frasier.

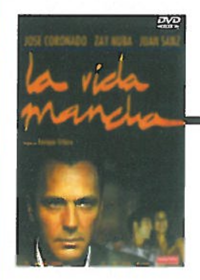
VALORACIÓN

Presentación pobre con menús estáticos y sin música aunque de fácil navegación. La edición la componen 4 discos e incluyen 22 capítulos de la serie repartidos entre ellos. A modo de extra en cada disco encontramos una opción llamada "Voces Famosas" en la que nos desvelan la identidad de los artistas invitados que prestan su voz en el programa de radio del protagonista. El resto de extras lo componen los comentarios en audio de los creadores, "Detrás del diván" que es un "Así se Hizo" que incluye entrevistas del equipo técnico y artístico que nos desvelan la fórmula del éxito de la serie. Y por último podemos explorar el piso de Frasier mediante secuencias extraídas de algunos de los capítulos de esta temporada.

■ **Imagen** ★★★★ ■ **Sonido** ★★★ ■ **Extras** ★★★

La Vida Mancha

Sentimientos a flor de piel



Director Enrique Urbizu **Intérpretes** José Coronado, Zay Nuba, Juan Sanz **Género** Drama **Año** 2002 **Distribuidora** Manga **Precio** 24 euros **Calidad** ★★★★

Meses después de estrenar en la cartelera española el excelente *thriller La Caja 507*, Enrique Urbizu estrenó este drama que nos introduce en una relación entre dos hermanos y la mujer de uno de ellos, conformando un dramático triángulo amoroso.

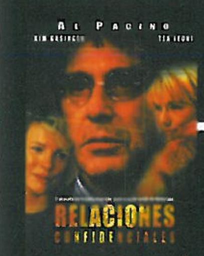
VALORACIÓN

Edición sencilla presentada con un elegante menú principal animado (al igual que la selección de escenas) y musicado de sencilla navegación. Los extras no consiguen llamar la atención pues sólo ofrecen el trailer, un interesante "Así se Hizo" en el que vemos escenas del rodaje, y las fichas artística y técnica. Se echan en falta los comentarios del director.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★ ■ **Extras** ★★★★

Relaciones Confidenciales

El tortuoso camino de la política



Director Daniel Algrant **Intérpretes** Al Pacino, Kim Basinger, Téa Leoni **Género** Thriller **Año** 2002 **Distribuidora** Filmax **Precio** 18 euros **Calidad** ★★★

Al Pacino interpreta a un relaciones públicas que se encuentra en una situación delicada cuando uno de sus clientes más importantes le pide que se encargue de su novia recién salida de la cárcel, pero después de una noche de alcohol y drogas ésta aparece muerta.

VALORACIÓN

Pese a una presentación elegante con un menú animado y musicado esta edición en DVD no ofrece unos buenos contenidos adicionales. Nos tenemos que conformar con unas cuantas entrevistas con el equipo artístico de la película, un trailer y un spot televisivo. En el lado positivo debemos destacar las dos pistas de sonido: 5.1 y DTS

■ **Imagen** ★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★

PLANETSTATION Y SONY SORTEAMOS...

20 JUEGOS I-NINJA

Para conseguir uno de estos juegos, sólo tienes que contestar correctamente a la siguiente pregunta:

¿CUÁL ES EL NOMBRE DEL PERSONAJE PROTAGONISTA?

A **SAMURAI**

B **CU-NYAO**

C **NINJA**

D **NUNCHACO**

NOMBRE ____________________ FECHA DE NACIMIENTO ____________________

DIRECCIÓN ____

LOCALIDAD ____

TELÉFONO ____________________ C.P. ____________________

E-MAIL ____

Participa en los concursos de *PlanetStation* de una manera más cómoda gracias a tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7200 poniendo *planetninja*, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner *planetninja.c*

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA.
Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo. El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.
Concurso sólo válido para península y Baleares.

El sorteo se celebrará el 9 de marzo de 2004 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 64 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

PlayStation 2



RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *I-NINJA* (PLANET 62) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

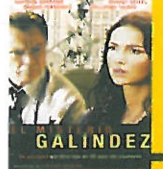
ALQUILER



Le Divorce

Director James Ivory **Intérpretes** Kate Hudson, Naomi Watts, Jean-Marc Barr, Leslie Caron **Género** Comedia **Año** 2003 **Distribuidora** Fox **Extras** Ninguno

Isabel (Kate Hudson) es una joven americana que viaja a París dispuesta a pasar una temporada con su hermana mayor (Naomi Watts), casada con un francés. Nada más llegar se encuentra con la noticia de que ésta acaba de ser abandonada por su marido. Ahora, dos chicas jóvenes y atractivas tienen que manejarse en una sociedad que no conocen.



El Misterio Galíndez

Director Gerardo Herrero **Intérpretes** Saffron Burrows, Harvey Keitel, Eduard Fernández, Guillermo Toledo **Género** Thriller **Año** 2003 **Distribuidora** Manga Films **Extras** Por determinar

A finales de los años ochenta, Muriel Colber, una ciudadana estadounidense, llega a España para trabajar en su tesis doctoral. Dicha tesis trata de la ética de la resistencia cuyo tema central es Jesús de Galíndez, un vasco exiliado en Estados Unidos tras la Guerra Civil, secuestrado y desaparecido en extrañas circunstancias en Nueva York en el año 1956..



El Buen Ladrón

Director Neil Jordan **Intérpretes** Nick Nolte, Tchéky Karyo, Saïd Taghmaoui, Emir Kusturica **Género** Thriller **Año** 2002 **Distribuidora** Manga Films **Extras** Por determinar

Bob es un jugador y ladrón americano que ha acabado en la Riviera Francesa, arruinado y enganchado a la heroína. Cuando toca fondo tras perderlo todo en las carreras, le proponen un último y espectacular golpe en el Casino Riviera de Montecarlo: se trata de robar la cámara acorazada que contiene una colección de arte de valor incalculable.



Círculo de Engaños

Director Matthew Warchus **Intérpretes** Nick Nolte, Jeff Bridges, Sharon Stone **Género** Thriller **Año** 1999 **Distribuidora** Lauren Films **Extras** Por determinar

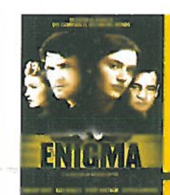
Vincent, Carter y Rosie son tres amigos de los 70 que vuelven a reunirse 20 años más tarde. Ahora Carter está casado con Rosie y son multimillonarios mientras que a Vincent no le fueron tan bien las cosas y está acabado. Sin embargo, hay algún hecho oscuro en el pasado de ambos que es un obstáculo insalvable entre los dos.



Dos Tipos Duros

Director Juan Martínez Moreno **Intérpretes** Antonio Resines, Fele Martínez, Jordi Vilches **Género** Comedia **Año** 2003 **Distribuidora** Buena Vista **Extras** Teaser, trailer, "Así se hizo", escenas eliminadas, fichas...

Paco (Antonio Resines) es un matón a sueldo venido a menos y con un montón de deudas. Una de ellas es con Don Rodrigo (Manuel Alexaindre), el Vito Corleone de la ciudad al que le ofrecen pagar sus deudas enseñando su profesión a su sobrino Alex (Jordi Vilches), un adolescente con aspecto de idiota que no parece tener el más mínimo talento.



Enigma

Director Michael Apted **Intérpretes** Dougray Scott, Kate Winslet, Jeremy Northam, Saffron Burrows **Género** Thriller **Año** 2001 **Distribuidora** Sogepaq **Extras** Por determinar

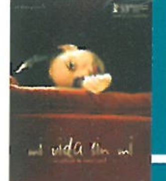
En marzo de 1943, los descifradores de códigos de los servicio secretos británicos se enfrentan a su peor pesadilla: los submarinos nazis han cambiado el código que utilizan para comunicarse entre sí y con el alto mando alemán. Un convoy de mercancías aliados que cruza el Atlántico estará en peligro de ataque si no se descifra el nuevo código a tiempo.



Cosas que no se olvidan

Director Tod Solondz **Intérpretes** Selma Blair, Robert Wisdom, Paul Giamatti, Mark Webber, John Goodman **Género** Drama **Año** 2001 **Distribuidora** Lauren Films **Extras** Por determinar

Cosas que no se olvidan es una película ambientada en el terreno de la universidad y el instituto, el pasado y el presente. Siguiendo los pasos de los personajes, esperanzados y preocupados a la vez, explora los temas del sexo, la raza, la fama y la manipulación.



Mi vida sin mí

Director Isabel Coixet **Intérpretes** Sarah Polley, Mark Ruffalo, Scott Speedman, Amanda Plummer **Género** Drama **Año** 2003 **Distribuidora** Filmax **Extras** Por determinar

Anne (Sarah Olley) casada con un parado y madre de dos niñas lleva una vida sencilla (vive en una caravana en el jardín de casa de su madre) y relativamente feliz. Pero su vida da un gran giro radical después de que un chequeo médico desvele que tiene una enfermedad terminal.



American Pie. Menuda Boda

Director Jesse Dylan **Intérpretes** Jason Biggs, Alyson Hannigan, Sean William Scott **Género** Comedia **Año** 2003 **Distribuidora** Universal **Extras** Escenas inéditas, tomas falsas, charla de Stifler, comentarios,...

Tercera entrega de la divertida saga adolescente *American Pie*. Los personajes de estas comedias se reunen una vez más para una ocasión muy especial: Jim y Michelle van a casarse. Stifler planea una despedida de soltero y, naturalmente, el padre de Jim está siempre cerca dispuesto a ofrecer sus extraordinarios consejos paternales.



La Fiesta

Director Manuel Salabria y Carlos Villverde **Intérpretes** Raúl Prieto, César Camino **Género** Comedia **Año** 2003 **Distribuidora** Buena Vista **Extras** "Así se hizo", trailer, comentarios, tomas falsas, entrevistas,...

Tres jóvenes comparten piso en Madrid: Javi, Chemita, y Luna. Un fin de semana deciden hacer una fiesta, y enseguida se apuntan Carmelo, el novio de Luna y Tripi, ex compañero de Chemita y Javi. Lo que ninguno sabe es que ese fin de semana les sucederán un montón de cosas y nada volverá a ser igual. Curiosamente la locura de esos días les llevará un poco de sensatez.

LANZAMIENTOS

La amenaza del *megaplayboy*

Después del retraso de los OVA's de *I''s*, ha sido Selecta Vision la que se ha adelantado a la hora de lanzar *animes* basados en la obra de Masakazu Katsura gracias a *D.N.A.²*. Esta serie cuenta la historia de Karin Aoi, enviada desde el futuro para eliminar a Junta Momonari, que con el tiempo se convertirá en un *megaplayboy* que provocará un grave problema de superpoblación. Esta edición, que contiene 5 episodios en cada DVD, sale a la venta a 18 euros.



Un *samurai* con cuerpo de mujer

También de mano de Selecta Vision nos llega la edición española en DVD de *Kaidohmaru*, una película de Production I.G. que narra la historia de Kintoki, una chica que es criada como un *samurai* cuando, tras la muerte de su padre, es recogida por Raiko, capitán de la guardia del ministro de defensa. El disco contiene extras como entrevistas con los creadores, galerías de fotos y diseños y todo tipo de fichas técnicas, y saldrá a la venta a 21 euros.



Lobos buscando el Paraíso

Otro lanzamiento de Selecta Vision es *Wolf's Rain*, serie televisiva de los creadores de *Cowboy Bebop* que finalizará dentro de poco en Japón. Ésta cuenta la historia de cuatro lobos, Kiba, Tsume, Hige y Toboe, que han adoptado forma humana e intentan escapar de un mundo apocalíptico en busca de la "Flor de la Luna" que les guíe al Paraíso. Con 5 capítulos de la serie en cada DVD, esta edición tendrá un precio de 18 euros.



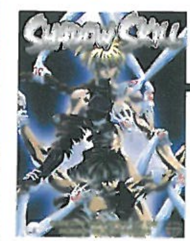
Otro futuro apocalíptico

Los fans del *anime* de ciencia-ficción disfrutarán con el lanzamiento de Selecta de la fallida pero interesante serie *Brain Powerd*, de ambientación futurista/apocalíptica, en al que la joven Hime Utsumiya descubre que puede comunicarse mentalmente con los "Anticuerpos", unos *mechas* creados naturalmente por el centro de la Tierra que son usados por los seres humanos. Cada DVD contiene 5 capítulos de la serie de animación, y serán lanzados al mercado al ajustadísimo precio de 15 euros.



Shadow Skill

El mejor luchador del mundo



Director Hiroshi Negishi **Género** Fantástico **Año** 1995/1996 **Distribuidora** Selecta Visión **Precio** 23,95 euros
Calidad ★★★★★

Adaptación del *manga* de Megumu Okada que apareció en Japón a principios de los noventa y cuyo éxito hizo posible que en 1995 se lanzase un OVA (película de animación destinada a vídeo) y un año después otros tres que funcionan como precuela del primero. La historia nos introduce en un mundo fantástico en los que los protagonistas sueñan con convertirse en los guerreros más poderosos del mundo.

VALORACIÓN

Edición escueta en cuanto a extras pero que alegrará al completista por el esfuerzo de Selecta por reunir todos los OVA's, ordenados cronológicamente como si de una película se tratase. Los menús son sencillos y con música y nos dan la opción de ver la película en inglés, japonés o castellano. Sólo la versión inglesa posee una pista de audio 5.1. Los contenidos adicionales sólo incluyen las fichas (técnica, artística y doblaje), datos de producción, galería de imágenes y trailers de otros films de Selecta Visión.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

BREVES

La fiebre Shin Chan continúa

El próximo mes de marzo aparecerá en DVD una nueva película de la creación de Yoshiro Utsui llamada *Shin Chan: La Gran Invasión*. Ésta narra cómo el niño y su familia van a parar a un mundo paralelo donde existe de verdad Ultrahéroe, el superhéroe preferido de Shin Chan.



Nuevo estilo para *Initial D*

A partir del próximo abril se emitirá en Sky Perfect TV *Initial D 4th Stage*, la cuarta temporada del *anime* automovilístico que Sega ha llevado al videojuego. En esta nueva etapa, las carreras de coches (realizadas siempre con gráficos digitales) contarán con modelados *cel shading* para integrarlas mejor en la serie.

Slam Dunk llega a nuestro país

Cuando aparezca este número de *PlanetStation* ya se estará emitiendo en la televisión autonómica catalana la serie *Slam Dunk*, basada en el *manga* homónimo de Inoue Takehiko y que narra la conversión del rebelde Hanamichi Sakuragui en una estrella del baloncesto. Se emite de lunes a viernes, a las 20:10, en Canal 33.

Las t.A.T.u, personajes de *anime*

Los japoneses nunca dejarán de sorprendernos: la distribuidora Imove ha anunciado prepara para noviembre de este año *t.A.T.u. Paragate*, un film protagonizado por el famoso dúo lésbico de cantantes rusas. Lo curioso es que su opening será realizado por Shinichiro Watanabe, el creador de *Cowboy Bebop*. ¿Harán también un *Bisbal Reloaded*?

NOTICIAS

EASTER EGGS

Terminator 3: La Rebelión de las Máquinas

En el disco de extras, entra en la Base de Datos de Skynet. Tanto en el Archivo Central de Humanos como en la Interfaz de Inteligencia Artificial encontrarás una lista de personajes con descripciones y un pequeño vídeo: cuando entres en dichas descripciones, aprieta Derecha y después Arriba y se iluminará el recuadro con el vídeo y, sin accedes, verás un corto vídeo sobre el personaje en cuestión. Eso sí, no funciona con todos los personajes: no hay eggs de Kyle Reese, Sarah Connor ni el T-1000.



Hasta que Llegó su Hora

En el menú principal, aprieta Arriba hasta que se ilumine el título de la película, "Hasta que Llegó su Ahora". Si aceptas, podrás ver el trailer de esta edición en DVD, un montaje con música modernilla de escenas de la película.

Mallrats: Edición Especial

En la opción de comentarios de Contenidos Adicionales, aprieta Derecha hasta que se le iluminen los ojos al robot que sale en pantalla. Aprieta X o Enter y podrás ver un vídeo de Kevin Smith en que dice que no busques más huevos de pascua y, de paso, promociona su tienda.



La revolución de Neo en DVD zona 1

Los fans de *Matrix* están de enhorabuena, sobre todo los americanos. El seis de abril será la fecha de lanzamiento de *Matrix Revolutions* en los EEUU. Warner Home Cinema ha adelantado algunos datos sobre el contenido de esta edición en DVD. Entre ellos destacamos un documental llamado *Matrix Recalibrated* que nos desvelará todos los secretos sobre esta espectacular producción; *CG Revolution*, un documental sobre los efectos digitales (incluida la escena de la batalla en el muelle de Zion); una *featurette* sobre el combate final entre Neo y Smith. Como material promocional el DVD ofrecerá galerías de fotos, un avance del juego *The Matrix Online* y el trailer de la película. Se espera que no haya mucha diferencia entre el lazamiento americano y europeo, aunque todavía no hay una fecha oficial.



Piratas en DVD

El éxito del verano en todo el mundo *Piratas del Caribe: La Maldición de la Perla Negra* llegará en formato DVD el 4 de febrero. La película dirigida por Gore Verbinsky (*The Mexican, The Ring*) y protagonizada por Johnny Deep y Orlando Bloom y que consiguió una taquilla mundial de más de 700 millones de dólares aparecerá en nuestro mercado en una edición especial que promete un contenido adicional de más de diez horas que desvelará todos los secretos de la producción.

Bienvenido a Alaska, Doctor Fleishman

Doctor en Alaska es una de las series de televisión más marciana a la vez que divertida que se recuerda de principios de los noventa, y con el paso del tiempo se ha convertido en una obra de culto. Por fin llega a nuestro país la edición en DVD de la primera temporada que se encarga de distribuir Universal. Será el 25 de febrero la fecha en la que todo fan de la serie que se precie pueda hacerse con su copia. Esta edición incluirá los primeros 8 capítulos de la serie en dos discos.



¡NO SE VAYAN TODAVÍA, AÚN HAY MÁS!

- **ABAJO EL AMOR**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **11,99**
- **AFTER IMAGE**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **14,95 euros**
- **ATRACCIÓN PELIGROSA**
  Distribuidor: **Filmax**
  Precio **Alquiler**
- **BRAVEHEART**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **14,99 euros**
- **CAFÉ DE NOCHE**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **17,99 euros**
- **CANGURO JACK TRINCA Y BRINCA**
  Distribuidor **Warner**
  Precio **19,99 euros**
- **CARMEN**
  Distribuidor **Buena Vista**
  Precio **Alquiler**
- **CARRETERA AL INFIERNO**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **Alquiler**
- **CASABLANCA EXPRESS**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **14,95 euros**
- **CONFIDENCE**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **Alquiler**
- **DÍAS DE FÚTBOL**
  Distribuidor **Buena Vista**
  Precio **Alquiler**
- **DOBLE CONTRATIEMPO**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **Alquiler**
- **DRUMLINE**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **Alquiler**
- **EL AMANTE**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **14,95 euros**
- **EL CAMINO MÁS CORTO**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **Alquiler**
- **EL GUERRERO (WARRIOR)**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **Alquiler**
- **EL LLANTO DE LA MARIPOSA**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **18,00 euros**
- **EL MONJE**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **18,00 euros**
- **EL OSO**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **14,95 euros**
- **EL PIANO**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **14,95 euros**
- **EL SECRETO DE LA PIRÁMIDE**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **24,00 euros**
- **EL ÚLTIMO MOHICANO:LA AVENTURA**
  Distribuidor **Warner**
  Precio **19,99 euros**
- **EL VIOLINISTA SOBRE EL TEJADO E.E.**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **19,99 euros**
- **ÉXODO**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **17,99 euros**
- **FALSA ACUSACIÓN**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **Alquiler**
- **FUNERAL EN BERLÍN**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **18,00 euros**
- **HORAS DESESPERADAS**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **17,95 euros**
- **JET LAG**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **21,00 euros**
- **LA CIUDAD DE LOS FANTASMAS**
  Distribuidor **Tri Pictures**
  Precio **24,99 euros**
- **LA PELOTA VASCA**
  Distribuidor **Planeta D**
  Precio **11,99 euros**
- **LA VIDA (C'EST LA VIE)**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **Alquiler**
- **LA VIDA DE NADIE**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **25,00 euros**
- **LAS MANOS VACIAS**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **Alquiler**
- **LAS MINAS DEL REY SALOMÓN**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **17,99 euros**
- **LOS AMANTES DE LA NOCHE**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **11,99 euros**
- **LOS 3 MOSQUETEROS: DIAMANTES...**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **21,00 euros**
- **MÁS VALE MUERTO**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **23,95 euros**
- **MIEDO PUNTO COM**
  Distribuidor **Tri Pictures**
  Precio **24,99 euros**
- **MONTY PHYTON:EL SENTIDO... E.E.**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **21,00 euros**
- **MOULIN ROUGE**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **14,99 euros**
- **NORMAL**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **Alquiler**
- **PACK HARRISON FORD SELECCIÓN**
  Distribuidor **Warner**
  Precio **27,00 euros**
- **PACK LA LIGA...(EC)+X-MEN 2 (EC)**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **41,99 euros**
- **PACK LA LIGA... + X-MEN 2**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **31,99 euros**
- **PACK MEL GIBSON SELECCIÓN**
  Distribuidor **Warner**
  Precio **27,00 euros**
- **PACK PEPE CARVALHO**
  Distribuidor **SAV**
  Precio **29,95 euros**
- **PACK PIRATAS CARIBE+COMO DIOS**
  Distribuidor **Buena Vista**
  Precio **32,96 euros**
- **PACK STEVEN SEAGAL SELECCIÓN**
  Distribuidor **Warner**
  recio **27,00 euros**
- **PACK S. STALLONE SELECCIÓN**
  Distribuidor **Warnet**
  Precio **27,00 euros**
- **PEQUEÑO GRAN HOMBRE**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **24,00 euros**
- **PIRATAS DEL CARIBE**
  Distribuidor **Buena Vista**
  Precio **Alquiler**
- **QUATERMAIN EN LA CIUDAD DEL ORO**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **17,99 euros**
- **RATS**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **14,95 euros**
- **SALOMÓN Y LA REINA DE SABA**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **17,99 euros**
- **SEXO EN NUEVA YORK 4ª TEMP.**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **35,95 euros**
- **SIN MOTIVO APARENTE**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **Alquiler**
- **SMOKING ROOM ED.ESPECIAL**
  Distribuidor **SAV**
  Precio **24,00 euros**
- **SOME VOICES**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **17,99 euros**
- **STAR TREK V EDICIÓN ESPECIAL**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **23,95 euros**
- **SUERTE MALDITA**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **Alquiler**
- **THE GANG (GOLPE PERFECTO)**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **Alquiler**
- **THE ROCKY HORROR PICTURE SHOW**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **11,99 euros**
- **THE RUSSIAN JOB**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **18,00 euros**
- **TITANIC**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **14,99 euros**
- **TURBULENCE**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **Alquiler**
- **UN HOMBRE LLAMADO CABALLO**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **24,00**
- **UN PASO ADELANTE (1ªTEMP / 3)**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **11,99 euros**
- **UN PASO ADELANTE (1ªTEMP / 4)**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **11,99 euros**
- **UN SECRETO DE MUJER**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **Alquiler**
- **UN SUEÑO PARA ELLA**
  Distribuidor **Warner**
  Precio **19,99 euros**
- **UNA RUBIA MUY LEGAL 2**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **Alquiler**
- **UNDERWORLD**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **Alquiler**
- **VIAJE AL MUNDO PERDIDO**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **17,99 euros**
- **VIDAS CONTADAS**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **17,99 euros**
- **WEST SIDE STORY (ED.COLECC.)**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **26,99 euros**

RÁNKINGS

LOS MÁS ALQUILADOS
SEGÚN BLOCKBUSTER

1. Como Dios
2. La última llamada
3. Chicago
4. Terminator 3
5. El cazador de sueños
6. El núcleo
7. Como perder a un chico...
8. Abajo el amor
9. Los ángeles de Charlie 2
10. Destino final 2

LOS MÁS VENDIDOS
SEGÚN FNAC

1. Las Dos Torres (V .Ext.)
2. Trilogía Indiana Jones
3. 1+1 no son dos
4. Chicago
5. Rubianes solamente
6. Bruce Springteen Live...
7. La Comunidad del Anillo (V. Ext.)
8. Pack Harry Potter 1y2
9. Las Dos Torres
10. Go Home - U2



Lucy Liu una de los *Ángeles de Charlie*





CHIQUITO PERO MATÓN

CHIQUITO DE LA SPIRA (E-MAIL)

(Léase preferentemente de pie, haciendo exagerados movimientos de pies y manos). ¡Hola, *fistros*! Aquí Chiquito de la Spira, el cómico más conocido de todo el mundo videojueguil! Os sigo desde hace años *e, ipitican*, me encanta vuestra revista. Tengo un par de preguntas que hacerte, Drako, imitador de mi *Condemorl* Drácula.
Querido Arturo, perdón, "Chiquito"; tras leer tan "peculiar" entrada sólo puedo contestarte (léelo preferentemente en voz alta delante de un psiquiatra): "¿Es grave lo mío, doctor?".

Pregunta *obi-ONE-kenobi*: aparte de que tiene 60 minutos de duración (*grijandemenemore...*), que tendremos que esperar hasta el 2005 para verla y de que estará ambientada tras *FF VII*, ¿qué se sabe de *FF VII: Advent Children*?
Pues aparte de la información que ya dimos sobre el juego en *Planet* 61 (página 28) puedo decirte que contará con Sephirot, aunque no se sabe seguro si saldrá durante algún *flashback*; que la duración de la película finalmente será de 70 a 80 minutos y no de 60; que es muy probable que aparezca Vincent en la película; y que el film sólo será comercializado en DVD y no podrá verse en cines. ¡Ah! Y a modo de cotilleo puedo decirte que durante los dos años transcurridos entre la historia del juego y la película Cloud vive solo y no con Tifa... Desde luego este hombre parece que no liga desde que Dios inventó los domingos.

Pregunta *ca-TWO-li*: no sé si alguno por ahí por la Redacción se acordará, *jarl*, de ese juego que salió hace un par de años, *Vib Ribbon*, en el que encarnabas a un muñecote *bravido* que se movía más o menos como yo para esquivar obstáculos generados por *sonidorls*. Hace algún tiempo se habló de una segunda parte, ¿sabéis algo?
Pues que sí que hay proyectada una seudosecuela de *Vib Ribbon* llamada *Mojin Ribbon*, en la que no hay que esquivar obstáculos sino... ¡escribir *kanjis* con ritmo! Toda una locura que difícilmente va a salir por España dado que difícilmente la gente se sentirá atraída por un juego sobre caligrafía japonesa. Quizá si un día a los programadores les da por hacer algo más compatible con nuestra cultura, tipo *Siesta Ribbon* o *Gazpacho Ribbon*...

Pregunta *pa-THREE-cia*: sé que soy pesado con los juegos de baile pero, ¡menudos pecadores de la pradera los de Nana-On-Sha! ¿Para cuándo un nuevo *PaRappa*?
Nana-On-Sha no han anunciado ningún juego nuevo aparte del anteriormente citado *Mojin Ribbon*, pero si además del baile te va cantar no te pierdas esta primavera *Sing Star* de Sony, que convertirá a tu consola en un auténtico *karaoke* en el que podrás berrear al ritmo de *Livin' la Vida Loca* de Ricky Martin y *Dime* de Beth. Y para los que sean más duros que el alicatado de La Jijonenca es probable que se incluyan canciones como *Ace Of Spades* de Motörhead. ¿Incluirá el juego tapones para las orejas de los vecinos?

Pregunta *carreFOUR*: no *puedoorl* esperar más. ¿Para cuándo esa sección de parecidos razonables? ¿Y la de Los Peores Juegos? ¿Y la de Los Peores Trucos?
Pues no creo que mucho. Hoy mismo el director Gilliam me ha comentado que volverá a poner esas secciones "el día que vendan saunas con aire acondicionado", y con la velocidad con la que avanza la tecnología yo creo que igual en unos lustrillos de nada...

Y *polloaLAST* pregunta: *Star Wars Galaxies*, ¡hablad, *cobarldes*! Que desembucháis menos que T-Virus en el interrogatorio sobre el secuestro de Nuria Fergó, *jaaarl*...
El proyecto está más congelado que las cubiteras del Titanic. Al parecer los programadores prefirieron centrarse únicamente en la versión de PC para poder acabarlo...

¡VAYA PAR DE GEMELAS!

MISTIQUE (E-MAIL)

¡Hola Drako! Bueno, esta carta va a ser breve.
A ver si es verdad y tiene menos letras que los grandes éxitos de Beethoven.

¡¡Enhorabuena!! ¡Esos *peaso* 60 números! ¡Y ese póster aniversario!
Desde luego, el póster de aniversario es tan de miedo que aquí lo llamamos el *Postergeist*... Sí, es un chiste malo, ¿y qué? A ver si vosotros escribiríais mejor con el 90% de arterias cerebrales taponadas por los mantecados navideños.

Bueno, que sepáis que aún estoy esperando una previa de *Project Zero 2* desde el número 59 (así que a ver si ponéis fotitos de las gemelitas).
Precisamente en este mismo número le dedicamos un artículo al terrorífico juego de las gemelas. Para que luego dudes de nuestra rigurosidad, profesionalidad y honestidad... ¡sin duda somos los mejores redactores que puedes comprar con dinero (o mejor jamones de jabugo, *please*)!

Os envío un dibujito navideño... ¡Esa Jill voladora dedicada para vosotros!
Mientras no nos envíes una Jill "violadora"... ¡Oh, bueno!, ¿para qué engañarnos? ¿Qué más querría alguien como Kain (un hombre que cuando va al zoo tiene que comprar una entrada para entrar y otra para salir) que una chica como Jill se propasara con él!

Aaaay, qué bien, ya está en mi casa el juego de *El Retorno del Rey*. ¡¡Y está Frodo!! ¡¡Y puede pegar!!
La verdad es que las escenas de acción le van a Frodo... ¡como anillo al dedo! ¡Ja, ja, ja! ¿Lo pilláis? [Nota de la Dirección: aquellos lectores que tengan un currículum para realizar Al Habla que no duden en enviarlo a la Redacción]

Ahora en serio, los gráficos están mucho mejor que en *Las Dos Torres*, ¡y me encanta cuando se derrumban los escenarios!
Bueno, tú no digas estas cosas a George Bush Jr., que igual entiende que "te encanta cuando se derrumban las Dos Torres" y la vamos a liar.

Espero ver a las *singers* Lenne y Yuna dentro de poco... No os pido exactamente la fecha (más que nada porque están grillados en eso de los lanzamientos en España) pero... ¿Falta mucho o poco?
¿Tienes novio? No es que te esté echando los tejos, lo que pasa es que el juego en principio saldrá el próximo 14 febrero, San Valentín, así que ya puedes soltar a tu pareja alguna indirecta del tipo "si alguien me regalara un *Final Fantasy* sería capaz de ensayar con él la escena de Yuna y Tidus bajo el agua".

Se puede (creo) conseguir a Inferno en el *Soul Calibur II*... ¿pero cómo?
Lo más parecido a Inferno que se puede controlar en *Soul Calibur II* es a Charade, ese extraño personaje-ojo que domina los estilos de todos los otros luchadores (se desbloquea tras vencer en el primer *stage* del capítulo 3 del modo de Maestro de Armas). Claro que, si echas de menos el fuego de Inferno, siempre puedes rociar el televisor con gasolina y aplicarle cerillas.

Y última pregunta... ¿se sabe algún cotilleo sobre *FF XII* (además de que Ashe lleva una falda fucsia más corta que...)?
¿Cotilleos? ¡Brrr! A este paso tendremos que llamar a la revista *¡Aquí hay PlaneTomate!*. Pues aparte de lo que publicamos en el fabuloso artículo de *FF XII* de nuestro número 61, también conocemos datos de nuevos personajes, aparte de Vaan y Ashe. Se trata de un miembro de la raza *viera*, Fran, y de un hombre llamado Balfrea que domina tanto las espadas como las armas de fuego. Se sabe que Fran y Balfrea son muy buenos compañeros (cosa rara, ya que la raza *viera* es más bien solitaria), pero se desconoce si se duchan juntos sin pudor como los alumnos/as de la academia de *Un Paso Adelante*.

Weno, me callo ya, que con estas preguntas ya hay bastante... ¡*Aioo*! PD: ¡Gracias por el tío del Despegue del número 59!
De nada, siempre es un placer ceder mi foto para la revista, aunque no se me reconocía mucho por las gafas de sol (¡ejem, ejem!).







DÓNDE ESTÉ UN *SAMURAI* QUE SE QUITE *ROBIN HOOD*

JOSÉ GUIMERA (E-MAIL)

Buenas. Aunque es la primera vez que os escribo compro vuestra revista desde el número 2, aún estoy medio ciego del color naranja chillón de la portada (y el otro medio de la naranja de los cubatas, que soy de los vuestros, je je).
No sabíamos que la naranjada afectara a la vista, pero si tú lo dices a partir de ahora sólo tomaremos cubatas de gaseosa.

Mi pregunta es la siguiente: ¿van a sacar al final *Way Of The Samurai 2* o *Sword Of The Samurai*?
Pues estás de suerte en lo que se refiere al menos a *Way Of The Samurai 2*, ya que Capcom ha anunciado que lo lanzará en Europa a principios de este año. Así que prepárate dar más cortes que el barbero del AVE al pasar por encima de los socavones de la vía.

Me parece injusto que saquen cosas como *Robin Hood: DOTC* y que nos dejen sin juegos como éstos (por no hablar de otros muchos), teniendo en cuenta que *Kengo: Master of Bushido* es, en mi opinión, de los mejores juegos de lucha que hay, y más teniendo en cuenta que fue de los primeros juegos que salieron.
Hay que reconocer que juegos como *Sword Of The Samurai* son una interesante vertiente "realista" de la lucha con arma blanca que quizá no haya sido un éxito de ventas a causa de su enfoque 100% nipón, pero que sin duda se merece más la distribución en las tiendas que otros títulos como *Terminator 3: La Rebelión de las Máquinas*, cuyas cualidades son bastantediscutibles (sólo diremos que si un mosquito tuviera la inteligencia de los enemigos del juego, el pobre no sabría volar).

Muchas gracias por vuestra atención y a ver si entre todos acabamos con la producción rusa de *vodka*...
Pues no cuentes con Kain, que se ha reformado y sólo bebe agua. Eso sí, sólo agua de tres marcas: Agua Ras, Agua del Carmen y Agua Ardiente.

ARGUMENTOS DE COMPRA

DANIEL SUÁREZ MENESES (LA LAGUNA, TENERIFE)

Para contestar a mis preguntas, os vais a tener que comer las uñas, ¿os atrevéis?
Hombre, si nos hemos atrevido con los turrones sabor "Mayonesa con garrapiñadas" de fabricación casera de Holybear, ahora no nos vamos a echar atrás por comernos unas uñitas (un pelín guarrillas) de nada.

1ª Pregunta: En *Enter The Matrix*, ¿hay algún truco para coger a Neo?
En *Enter The Matrix* se puede conseguir a Trinitiy, Morfeo o al propio Smith para jugar en el modo multijugador, pero Neo es más inasequible que un kilo de angulas para una jubilada con pensión de viudedad.

2ª Pregunta: El argumento del juego *XIII* no está nada mal, pero, ¿merece la pena comprárselo? Por favor, sed sinceros.
¿Un gran argumento? Veamos, el personaje principal ha perdido la memoria y tiene que averiguar poco a poco todo lo que le ha sucedido... ¡pero si es un plagio descarado de la nueva temporada de *Ana y los Siete*! Bueno, bromas y guiones aparte te diré que *XIII* es un buen *shooter* subjetivo que tiene un *look* de cómic muy distintivo. A algunos redactores de *Planet* les ha encantado, aunque personalmente a mí me parece simplemente un buen juego y sigo prefiriendo *TimeSplitters 2*.

3ª Pregunta: ¿Qué juegos me recomendáis? ¿*True Crime: Streets Of L.A.*, *ESDLA: El Retorno del Rey* o *Midnight Club 2*?
Las tres son elecciones más acertadas que los cambios de Camacho en sus días en la selección. Pero bueno, si quieres que me moje más que la cama de La Sirenita, te recomendaré *True Crime: Streets of L.A.*, uno de los juegos revelación del 2003.

¡Por favor, publicadme la carta! ¡Sois los mejores! P.D.: ¿Por qué le disteis un 8,5 al *Shinobi*?
No sé por qué te extraña tanto que *Planet* le dé un 8,5 a *Shinobi*, al fin y al cabo me han dado a mí un empleo, cosa bastante más difícil. En todo caso, si nos ha gustado tanto *Shinobi* no ha sido evidentemente por sus (mediocres) gráficos, más rupestres que un cuaderno de dibujos del Hombre de Cromañón, si no por su jugabilidad de la "vieja escuela".











¿ESTÁ BUENO *KILLZONE*?

RODRIGO (E-MAIL)

Hola, me llamo Rodrigo, tengo 15 años, y os sigo desde *Planet* 55. Ya sé que soy nuevo, pero desde que leí esta revista me gustó mucho y por eso la compro. ¡Ah! Os felicito por el 5º Aniversario, aunque creo que mi carta se publicará un poco tarde.
¿Un poco tarde? ¡Qué va! Ahora mismo son las 10 de la mañana según mi reloj.

***Weno*, vamos a las preguntas. ¿Qué juego me recomendáis? ¿*Beyond Good & Evil* o *Prince Of Persia* en PS2?**
¡Buf! Me has puesto en más aprietos que a Montserrat Caballé en el coche de Mr.Bean. Quizá me decantaría por *Prince Of Persia* porque es sin duda la mejor aventura plataformera (o al menos, la más innovadora y refrescante) del 2003, pero ten en cuenta que se hace algo corto. Por otro lado *Beyond Good & Evil* es un más que notable juego que está pasando injustamente desapercibido.

¿Qué os parece *Killzone*? ¿Estará tan bueno como se comenta y habrá modo *on-line*?
Pues no sabemos si *Killzone* estará tan bueno como David Beckam o nuestro director Gillian (sí, está "bueno"... siempre que lo cocine Hannibal Lecter al pil pil, claro). El caso es que aún no hemos podido verlo y jugarlo en directo. No cabe duda que las expectativas son muy altas: la prensa inglesa ya habla de él como el "*Halo* de PS2" y las capturas del juego me han dejado con menos aliento que un renacuajo asmático.

¡Ah! Una sugerencia: que por favor publiquéis los concursos en una hoja aparte, porque es un crimen cortar un artículo de esta revista tan prestigiosa, porque también sirve de colección.
¡Oye de "prestigiosa" nada! ¡Que *Planet* no tuvo nada que ver con lo del Prestige, leñe! ¡Tenemos coartadas! Antes de que condenes a alguien a cadena perpetua por cometer el "crimen" de recortar un cupón de la revista, te decimos lo mismo que a los lectores más veteranos que ya han formulado esta queja: utiliza un móvil para participar en nuestros concursos y tus ejemplares de *Planet* se cortarán menos que Boris Izaguirre en un concierto de Village People.

EL GALLINERO

LOS *SHOOTERS* SON COSA DE RATONES

GONZALO GARCÍA (E-MAIL)

Pienso que todos los *shooters* en primera persona están hechos para jugarse con ratón, así que a ver si se animan las empresas a incluir la modalidad de ratón USB.

AGATHA *RIKKU* DE LA PRADA

YUNA PLC (E-MAIL)

Soy Yuna PLC y quería comentaros una cosa. ¿Por qué decís que los chicos de los *FF* van vestidos cutrísimos?¿Y las chicas, eh eh? Claroooooo... seguro que no osáis decir que Lulu o Rikku van vestidas de Agatha Ruiz de la Prada... noooo. ¿Y por qué Tidus sí?¿Eh?

MARCADO POR LA TECNOLOGÍA

TIDUS (ALICANTE)

Me colecciono el *Marca* por el DVD que regalan. Pero no es de salida óptica. ¿Se podría jugar de alguna forma que se escucharan jugando a la PlayStation?

UN JUEGO SIN MUCHA HISTORIA

ANÍBAL (DE ALGÚN LUGAR)

Me he comprado el juego *Dragon Ball Z: Budokai 2* y, la verdad, el cambio que han hecho quitando el modo Historia y colocando un juego de fichas no me parece lo más apropiado para los poseedores de la primera parte del juego.



DUAL CHOW

MARTA NEBREDA AMAYRA (ARONA, TENERIFE)

¡¡¡Estoy desesperada!!! Hace unos meses mi perrita se comió mi mando de la Play y no puedo jugar. Y claro, como falta dinero y ganas para comprar uno nuevo, prefiero enviar un dibujo a ver si gana, y de paso preguntaros alguna cosilla (también faltan ganas para mandar dos e-mails).
¿Tu perrita se comió un Dual Shock? Seguro que ahora cuando la sacas a pasear "vibra" como nunca.

Me quiero compra un juego por Navidad, pero no sé si comprarme el *Jak II* porque dice todo el mundo que es demasiado difícil. Sin embargo me gustó la primera parte, aunque fuera extremadamente fácil para mi gusto.
Bueno, hay que reconocer que el juego es sustancialmente más difícil que la primera parte, pero a menos que seas más torpe que Crazy Spify (el único hombre del mundo que tropieza con su sombra) seguro que lo puedes acabar.

Recomiéndame un juego bueno que no sea de carreras, de lucha o deportivo.
Aparte de los *Final Fantasys*, *Metal Gears* y demás superéxitos, te recomiendo *Ico* y *Z.O.E.: The 2nd Runner*, por poner dos ejemplos. Yo mientras buscaré otro juego que, según mis compañeros de *Planet*, es ideal para mí, uno que dicen que se llama *La Ruleta Rusa*. De momento no lo encuentro ni en serie Platinum ni nada... ¿Se habrá agotado?

Estoy trabada en la fase de *Los Sims* en la que tengo que montar una fiesta e irme con alguien que venga a vivir, pero me dicen que la fiesta es una mrda o que no me conocen lo suficiente (espero que la independencia no sea así en la vida real).**
Tranquila, en la vida real no pondrán excusas tipo "No te conozco suficiente", si no que te dirán "No voy a tu fiesta porque te conozco".¡Total, porque en mi última fiesta les dije a las chicas que ya que el amor es ciego me dejasen practicar el *braille* sobre ellas! Respecto a esa fase de *Los Sims*, te recomendamos proveer a los invitados con una cantidad de pizzas y hamburguesas como para llenar la despensa de Holybear, y así la fiesta será un éxito. ¡Difícil, pero no imposible!

Er... me he quedado sin preguntas.. Claro, si no puedo jugar a la Play. Ya que no tengo mas preguntas os diré una noticia que tenía reservada para el final.... ¿Recordáis a todos los lectores que pedían a gritos a los personajes buenorros de los *FF*? Pues os diré que yo poseo ese dibujo y os lo daré, eso si me encuentro motivada, y una cosa que me motivaría sería que GANE EL MANDO DE PLAY QUE SORTEÁIS POR EL PREMIO AL MEJOR DIBUJO, y que sepáis que eso no se considera soborno. Os mando un dibujo para el concurso y ya veré si mando el de los tíos macizos del *FF*...
Resumiendo: estás intentando ganar el concurso tentándonos con... ¡un dibujo de tíos *wenorros* de *Final Fantasy*! No queremos desanimarte, pero lo tienes más difícil que España en la Eurocopa. Como no pongamos de jurado del concurso a José Manuel Parada ahora que tiene tiempo libre...

PLANET LOS CRÍA

Hola...Soy un superfan de *Metal Gear Solid* y busco a gente que también lo sea para que me agreguen al MSN para charlar sobre esta obra maestra que creó Mr. Kojima. Mi correo es... **extreme_snake@msn.com**

Tengo un grandísimo problema: no encuentro *Final Fantasy VII* y no sé qué hacer. Que me escriban todos los *freakies* de *Final Fantasy*, y todo aquel que me pueda ayudar a encontrar *FF VII*.
Squall Leonhart
Avda. Andalucía 54, 2-3
41400 Ecija (Sevilla)



DOS TORRES MÁS ALTAS HAN CAÍDO

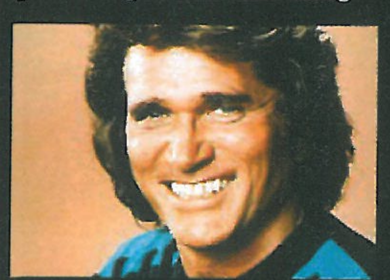
XAVI COVES LOZANO (E-MAIL)

¿Cómo va por la "Redacción"? Sí, lo pongo entre comillas, ya que con tanto alcohol debe parecerse más a una enfermería...
¿Así que la Redacción se parece a una enfermería? ¡Claro! ¡Ahora entiendo porque todas las mujeres que vienen salen llamándonos "enfermizos"!

Antes de que Holybear se coma el ordenador necesito que me resolváis algunas dudillas.
Tranquilo, que ya hemos convencido a Holybear que aunque se a los ordenadores se les llame "PeCes" no saben ni a atún, ni a *sardina*, ni a *anchoa*.

¿Vale la pena *El Retorno del Rey*? Es que tengo *Las Dos Torres* y no me ha parecido un gran juego, pero mucha gente me lo recomienda.
Desde luego *El Retorno del Rey* "grande" no es, al menos en extensión, ya que es más corto que la lista policial de delitos de Michael Landon, pero tiene otras virtudes como un magnífico apartado gráfico, su modo para dos jugadores o su estupenda ambientación sonora. De todas maneras se parece mucho a *Las Dos Torres*, así que si no te gustó este juego no es recomendable que te hagas con *El Retorno del Rey*.

¿Aparecerá o hay algún juego parecido al gran *Crash Team Racing* de la PS One?
No aparecerá... Porque el juego ya ha aparecido: se llama *Crash Nitro Kart*, aunque te advierto que lamentablemente el juego confirma que la franquicia de Crash está en horas más bajas que la imagen pública de Michael Jackson.



***¿FIFA 2004* o *PES 3*? ¿*NBA 2K4* o *NBA Live 2004*?**
En el tema baloncestístico la cosa está peliaguda, aunque por animaciones y datos actualizados preferidos *NBA Live 2004*. Eso sí, en cuanto a fútbol tenemos menos dudas que el juez que dictó sentencia en el caso de Caín y Abel: aunque *FIFA* haya mejorado mucho, *PES* sigue siendo el rey en esto de la pelota y las porterías.

Espero que contestes o de lo contrario dejaré de comprar *Planet*.
¡Qué haces, loco! ¿No sabes que todos los médicos coinciden en que si compras y lees *PlanetStation* durante 100 años llegarás a viejo?





¿CÓMO SE LLAMA *GTA*?

OSCAR (E-MAIL)

***Wasaaaaaaaaaaaaa. Wenas* viciados. Me llamo Oscar. Soy aquel que hace ya muchos números os envié un regalito.**
Oh vaya, así que el libro que nos llegó era un regalo tuyo. Sólo tenemos una duda. El título, *Páginas Amarillas*, nos sonaba pero ¿quién es el autor? Es que es un poco aburrido.

Yo os quería preguntar si en el *Final Fantasy X-2* va a poderse invocar. Sería algo que no me gustaría porque es algo de los *Final Fantasy* de siempre y si lo quitan ahora destrozan la dinámica de la saga.
Pues por lo que hemos jugado hasta ahora en nuestra versión de importación invocaciones no hay, pero las protagonistas del juego tienen más facilidad de cambiar de atuendo durante el combate que Mortadelo en una fiesta de disfraces. Eso sí, si quieres invocar a luchadores del otro mundo siempre puedes organizar una sesión de espiritismo para contactar con el mítico Bruce Lee...

También quiero saber si por fin *FF XI* va a salir en España.
Pues no se sabe aún oficialmente si el primer *Final Fantasy* en red va a salir en nuestro país. ¡Y eso que en España hay un montón de restaurantes, bares y de discotecas en donde poder salir!

¿Qué nombre tendrá el siguiente *GTA*?¿O aún no se sabe?
Cindy Buckwalter, vicepresidenta de Take Two, ya confirmó el desarrollo de un nuevo *Grand Theft Auto* y por las últimas informaciones que han llegado a nuestras manos, éste finalmente se llamará *GTA: Sin City*. Aún no se sabe en qué ciudad se desarrollará, aunque Kain insiste que con ese nombre "lo más seguro es que la acción transcurra en las calles de *GTAfe*".

Supongo que sí, pero ¿habrá un quinto *Tekken*, no?
Namco ha confirmado que existe un proyecto de nuevo *Tekken*, pero la cosa al parecer aún está más verde que un álbum de fotos de las Tortugas Ninja. De momento el próximo lanzamiento previsto relacionado con el mundo *Tekken* es el juego de acción Nina... Que no, T-Virus, ni "sería mucho mejor un *Fergo Tag Tournament*" ni leches, que la protagonista es Nina Williams y no la presentadora de *Operación Triunfo*, que mira que te pones pesadito.

Bueno, os dejo, bebedores de alcohol en sangre (eso va por ti, Drako).Espero que en todos los números que lleváis y que he comprado (vienen a ser los mismos porque los tengo todos, de verdad) os podáis inspirar para seguir siendo los mejores. Esto no es peloteo, es la pura verdad. Hasta otra, seguid con vuestra historia.
Gracias, pero... ¿yo bebedor de alcohol en sangre? ¡Tonterías! Camarero, otra copa de lo mismo... ¡Pero esta que esta vez tenga JB positivo!



CAPTANDO *CASUAL-PIPOL-EUROPEANS*

JOSÉ (BARCELONA)

Buenas Drako y resto de *freakies* planetarios. Soy José, de Barcelona. Me gustó mucho vuestro último número de *Planet* (61) a pesar de la portada capta *casual-pipol-europeans*. Me demostráis cada mes que maldecís a este maldecido continente al cual no llega ni un RPG quitando los comerciales *FF* y las gotitas que de vez en cuando caen sobre nosotros (el resto de RPG's que llegan) que nos mojan de vez en cuando, ¡menos mal!
Desde luego compartimos contigo la idea de pedir asilo videojueguil al embajador japonés. Eso sí, explícanos mejor que es un *casual-pipol-europeans* que se te entiende menos que a una psicofonía de Chewbacca.

¿Qué puedes contarme de *.hack*, que según tengo entendido va a ser distribuido? (¿Un RPG "eso que é lo que é?" por Europa? ¡Plas, plas, plas!)
Pues sí, estás en lo cierto: la primera entrega del juego de Bandai *.hack* (llamada *Infection*) aparecerá en nuestro país hacia el mes de marzo gracias a Atari. Y lo mejor es que también se distriburán los tres siguientes capítulos de la serie: *Mutation*, *Outbreak* y *Quarantine*. Vamos, toda una alegría para los roleros hispanos, que últimamente estaban más frustrados que Arguiñano trabajando en el Burger King.

¿Para cuándo a la venta en "Spain" *Siren*, *Project Zero 2* y *RE: Outbreak*?
Pues parece que los fans de los juegos de terror tienen más suerte que James Bond jugando en el casino al dominó: *Forbidden Siren* se distribuirá en marzo, *RE: Outbreak* probablemente aparezca entre abril y mayo y *Project Zero 2* debería aparecer durante el segundo trimestre del 2004.

No preguntaré si van a llegar *Suikoden 3* y la saga *Xenosaga*. Porque ya es de preveer que... NO van a llegar... Gracias señoras distribuidoras, gracias por...¡NADA! ¿Por qué hacen todos los RPGs para PS2 pero luego no llegan? ¿Qué se supone que tengo que hacer? ¿Y si no me gustan *europeadas-americanidades* como Manhunt o PES 3? ¡Help! (*crying*).
Entendemos que estés más frustrado que Bambi en el Día de la Madre ante la sequía de lanzamientos roleros, pero también te conviene aclarar un poco las ideas: *PES* de Konami no es europeo, ni americano, si no que es más japonés que los palillos de *sushi* de Toshiro Mifune. Además, hay juegos de rol occidentales que también son excelentes, como *Baldur's Gate*.

¡¡¡¡¡¡Una revista española hablando de *FF Tactics*!!!!!!! ¡¡Increíble!! Gracias.
Así nos gusta, que os instruyáis con nuestros escritos. Hoy os damos otro dato de cultura general: en el norte de África hay arena suficiente como para cubrir entero el desierto del Sahara.

Fantástico el reportaje de momentos cumbre. Y lo mejor es que lo he vivido casi todo, ¡¡fantástico!!
¿Sí? ¿Tú también has ido travestido como Cloud y has echado fetos por la boca como Heather? ¡Y pensar que lo más emocionante que he hecho ha sido intentar colarme en la cola del cine (aunque me pillaron... quizás hice mal preguntándole al taquillero si podía mirar para otro lado para que yo pudiera colarme)!

¡ID TODOS AL ETÉREO!

YUNA PCL (E-MAIL)

¡Hola a todos! Soy Yuna PCL, usuaria del foro de De-Mon. Ayer estuve estudiando Educación Física, y me acordé de vosotros en la siguiente frase:"El consumo crónico de tabaco degenera irreversiblemente los pulmones y el de alcohol, algunas zonas del cerebro".
¡Lo que hay que aguantar para cobrar un sueldo! Pero bueno, si nos tuviéramos que enfadar cada vez que una mujer nos llamase "degenerados", ya tendríamos una úlcera del tamaño de la de Gillian (más conocido como "El Increíble Hombre Almax").

Pasemos a las preguntas.¿Tiene *Star Ocean 3* alguna posibilidad de llegar a España en castellano?
Bueno, el juego dará sus primeros pasos fuera de Japón el próximo mes de febrero, fecha en la que se publicará en los Estados Unidos, así que aún hay alguna pequeña posibilidad de que Square Enix lo edite en Europa. Aunque, para qué negarlo, en el tema de los RPG's los europeos tenemos más gafe que Crazy Spify, al que le salieron tres limones en la tragaperras y le dieron de premio un exprimidor (eso sí, de marca Braun).

¿Su historia tiene relación con las dos anteriores entregas? Si es así, resúmeme un poco de qué iban, anda, no seas vago, Drako.
No, aunque todos los *Star Ocean* tienen la misma ambientación "espacial", la historia de cada entrega es independiente. De todas maneras te comentaré que en *Star Ocean 2* el protagonista es teletransportado a un planeta en el que le consideran el héroe profetizado en una leyenda que salvará a la población de un cataclismo meteórico, y que en el primer *Star Ocean* los protagonistas viajan 300 años atrás en el tiempo para combatir el origen de una epidemia que transforma la gente en piedra (una enfermedad que también afecta a Kain, que tiene la cara más dura que el cemento, tal como atestiguan sus 300 cuentas impagadas del Bar Budo).

Respecto a *FF XII*, ¿sabes si tiene varios finales como el *FF X-2* (dime que no, porque sino voy a tardar un año en pasármelo al completo...)?
Pues no se sabe nada aún sobre los finales de *FF XII*, pero tampoco me parece demasiado importante... Mi madre me dijo desde que era un murcielaguito que lo esencial en esta vida es tener "principios", de los "finales" no me dijo nada.

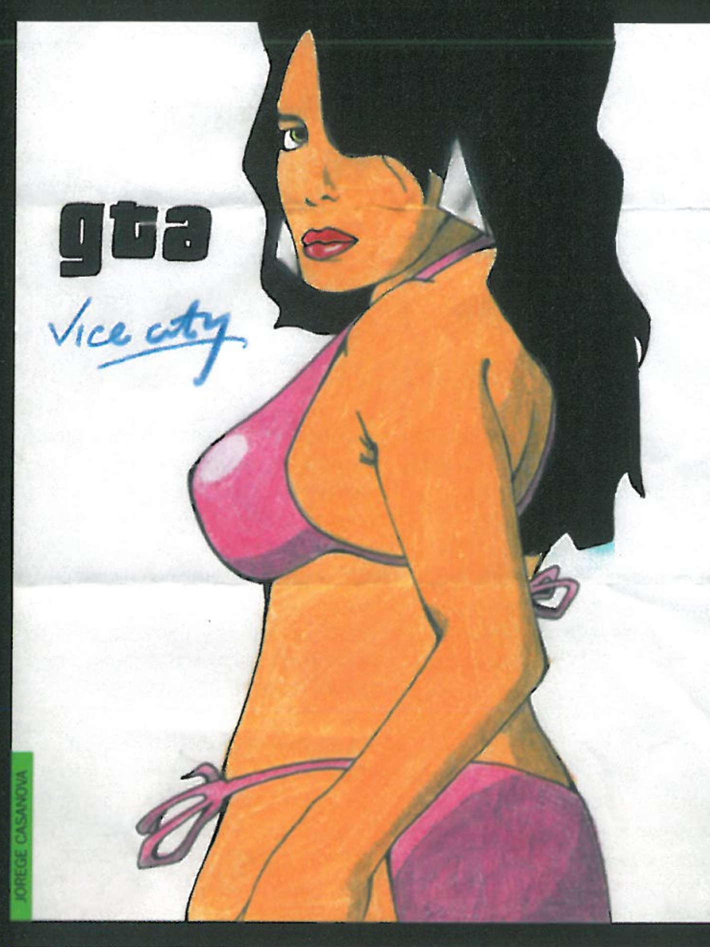
Square Enix ha firmado un contrato con Intel en EEUU para distribuir el *FF XII* en ordenador.¿Existen ya más posibilidades de que llegue aquí aunque sea sólo para ordenador?
A ver: me parece que estás menos informada que Gilliam cuando se llevó uvas de postre a una vendimia. Que yo sepa el acuerdo de Square Enix con Intel no tiene nada que ver con *FF XII*, sino que se trata de un trato para el desarrollo conjunto de títulos futuros para PC, PDA y teléfonos móviles. ¡Eso os pasa por fiaros de la rumorología!

Nada más. Solo un saludo a Telva_Chan, Rikku 13, Leo_1, Rinoeta, I_Have_No_Name, Mistique, Bichu, Zeeke... y por supuesto a De-mon y a T-Virus. Y otra cosa: como no me publiquéis mi dibujo de Shuin y como no me llegue ese mando que me debéis antes de enero, os envío a todos al etéreo, ¿eh? Que conste que no os estoy amenazando, noooo.
Ya, claro, es una "sugerencia". Más o menos el mismo tipo de "sugerencia" que hizo Robespierre cuando le dijo a la buena de María Antonieta que se operara de las amígdalas con una guillotina de la talla 15.









JOREGE CASANOVA

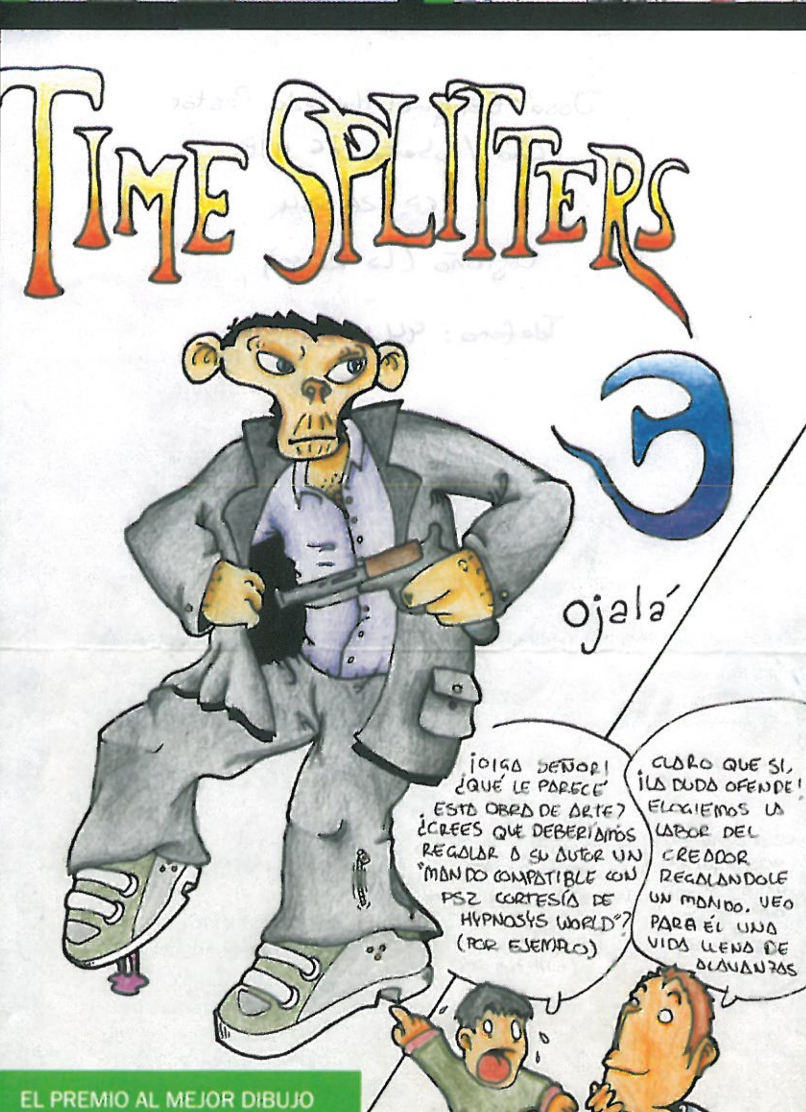


ANÓNIMO


MISTIQUE



ROSA GARCÍA



JOSÉ EZEQUIEL HURTADO

¡GANADOR!
MANDO PLAYSTATION 2

SI QUIERES OPTAR AL **PREMIO AL MEJOR DIBUJO,** NO OLVIDES ENVIARNOS TUS DATOS COMPLETOS **(¡INCLUYENDO EL TELÉFONO!)**

DOWNHILL DOMINATION

Código maestro
Introduce durante el juego y muy rápido →, ▲, ▲, ←. Este código debe estar activo para que funcionen los demás

2000 Dolares instantáneos
Introduce durante el juego y muy rápido →, ▲, ▲, ←

Aumento de adrenalina
Introduce durante el juego y muy rápido ↓, ←, ←, →

Anti gravedad
Introduce durante el juego y muy rápido ↓ ▲, ■, ■, ↑

Combate libre
Introduce durante el juego y muy rápido ←, ■, ●, ■, ←

Combate mejorado
Introduce durante el juego y muy rápido ↑, ↓, ←, ←, →

Recargar energia
Introduce durante el juego y muy rápido ↓, →, →, ←, ←

Botellas infinitas
Introduce durante el juego y muy rápido ↑, ✖, ←, ←, ●, ●

Desbloquear todo
Pausa el juego durante la partida y aprieta **L1** +**R1**. Mientras los mantiens pulsados aprieta ●, ✖, ●. Suelta **L1** y **R1** y aprieta ■, mantén apretados **R2**+▲ y obtendrás un mensaje de confirmación. Habrás conseguido las estadísticas al máximo, todas las super bicis, todas las mejoras y 3 niveles de bonus

Desbloquear a Brain Lopes
Acaba la especialidad en Cross de Montaña en el modo Hardcore

Desbloquear a Drud
Acaba la especialidad en Freestyle

Desbloquear a Eric Carter
Acaba la especialidad en Cross de Montaña

Desbloquear a Missy Glove
Acaba la especialidad en Downhill y esta señorita pasará a ser seleccionable

Desbloquear a Rakel
Acaba la especialidad Super Carrera con un ciclista especial y luego vuelve a empezar con otro ciclista especial

DYNASTY WARRIORS 4

José Joaquín y **Victor Jesús Serrano Díaz** son hermanos y residentes en La Línea, además de grandes aficionados al cuarto *Dynasty Warriors* de Koei, del que nos han pedido algunos trucos:

Desbloquear a Da Qiao y Xiao Qiao
Primero acaba el Musou Mode con el reino Wu. Cuando lo hayas conseguido otra vez con el reino Wu, y en el primer Acto juega el escenario "Yellow Turban Fortress" y después "Yellow Turban Rebellion". Esto desbloqueará el escenario secreto "Rescue the Quiaos" donde podrás desbloquear a estos dos personajes.

Desbloquear a a Dong Zhou
Primero debes completar el Musou Mode con Lu Bu. Dong Zhou será desbloqueable en cuanto lo termines, tanto en el Musou mode como en el modo Libre.

Desbloquear a Gan Ning
Deberás jugar el cuarto capítulo del reino Wu "Battle of Xia Kou" y derrotar al propio Gan Ning. A partir de ese momento será seleccinable.

Desbloquear a Huang Zhong y Wei Yan
Acaba el cuarto cato del reino Shu de la manera más rápida posible.

Desbloquear a Jiang Wi
Primero deberás tener desbloqueado el escenario oculto "Battle of Tian Sui". Sigue las instrucciones de Zhuge Liang. Derrota a todos los generales ante sus castillos, y al final Jiang Wi saldrá. Derrota a sus dos sub-generales y despeja el camino para que se encuentre con Zhuge Liang. Al final él y otros dos generales se rendirán y podrás desbloquear a Jiang Wi.



FINAL FANTASY X

A esta joya le queda poco tiempo de ser el único representante de la saga en PS2, pero aún lleva muchos quebraderos de cabeza a los amantes del rol de este país. Es el caso de nuestro lector **Sergio del Valle**, de San Fernando, que nos envía una auténtica batería de preguntas sobre la obra maestra de Square:

Hermanas Magus
Para conseguir el último eón del juego hay una serie de requisitos indispensables que debes haber realizado antes: tienes que tener todos los eones (Ánima y Yojimbo incluidos) y tienes que haber cazado por lo menos un ejemplar de todos los monstruos del Monte Gagazet para que el dueño del centro de entrenamiento de la llanura de la calma te dé la **Corona de Pimpollos**. Cuando cumplas todos los requisitos habla con la entrenadora de chocobos de la Llanura de la Calma para que te deje montar uno y dirígete a la zona Sureste, cerca de la entrada al Bosque de Macalania. Allí encontrarás una pluma de chocobo que te permitirá encontrar una zona inaccesible de otro modo. Llegarás al Templo de Remiem donde te espera la invocadora Belgemine. Vence a todos sus eones y obtendrás la **Corona de Flores**. Utiliza las dos coronas en la puerta que hay tras Belgemine para abrirla y obtener el eón Hermanas Magus.

Espejo empañado
El espejo empañado se obtiene ganando la carrera de chocobos que se celebra en la zona del Templo de Remiem, pero por sí solo no vale para prácticamente nada. Para que tenga poder tendrás que ayudar a la familia que se encuentra en la zona sur del bosque de Macalania (los que buscan al padre). El padre se encuentra en la zona de acampada del mismo bosque. Cuando hables con él regresa a donde estaba la mujer, porque ahora es el niño el que ha desaparecido. Lo encontrarás en el camino luminoso que apareció en el bosque, al lado de una roca brillante. Cuando la familia se vaya examina la roca y el espejo empañado se transformará en el espejo de Siete Astros, que te permite abrir los cofres que contienen las armas del mismo nombre.

Derrotar a los Eones oscuros
En toda la historia de los *Final Fantasy* la manera de derrotar a los enemigos más poderosos del juego siempre ha sido la misma: jugar hasta que tus personajes eran lo bastante poderosos. De todas formas, en *FFX* a eso le debes añadir que tus personajes tengan las armas de Siete Astros, que les otorgan una serie de ventajas como expansión de daño. Aparte de tener el espejo de Siete Astros, para obtener las armas necesitarás encontrar el emblema y el símbolo de cada una para que tenga todo su poder (por ejemplo, el emblema del Sol y el símbolo del Sol en el caso de Tidus o los de la luna para Yuna).



PLANETSTATION Y SONY SORTEAMOS...

20 JUEGOS ARC: EL CREPÚSCULO DE LAS ALMAS

Para conseguir uno de estos juegos, sólo tienes que contestar correctamente a la siguiente pregunta:

¿CÓMO SE LLAMAN LAS PIEDRAS QUE BUSCAN LOS PROTAGONISTAS?

A **PIEDROS**
B **PIEDRAS DEL ESPÍRITU**
C **PIEDRAS DEL MURO DE BERLÍN**
D **PIEDRAS DEL MECHERO**

NOMBRE ______ FECHA DE NACIMIENTO ______

DIRECCIÓN ______

LOCALIDAD ______

TELÉFONO ______ C.P. ______

E-MAIL ______

Participa en los concursos de *PlanetStation* de una manera más cómoda gracias a tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7200 poniendo *planetarc*, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner *planetarc.c*

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA.
Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo. El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.
Concurso sólo válido para península y Baleares.

El sorteo se celebrará el 9 de marzo de 2004 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 64 de *PlanetStation*.

PlayStation.2

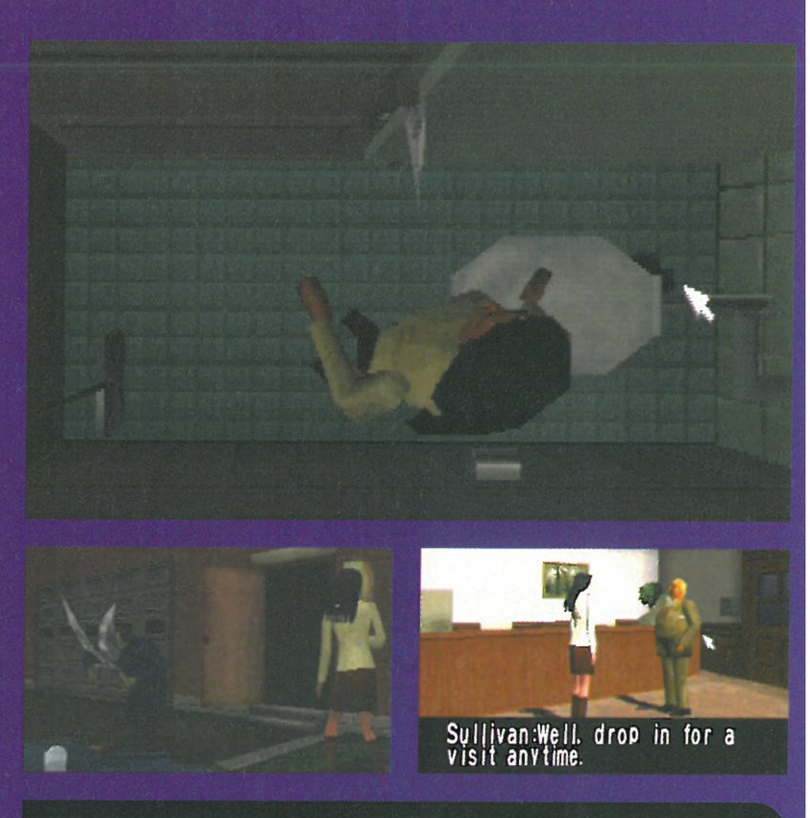


RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *ARC: EL CREPÚSCULO DE LAS ALMAS* (PLANET 62) PlanetStation Editorial Aurum
Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

Podando cabezas como deporte

Clock Tower

El mismo año en que Capcom creaba las reglas del *survival horror* con *Resident Evil*, Human insistía en una noción del terror basada en la aventura gráfica de raíz *pecera*



Desarrollador **Human**
Editor **ASCII**
Distribuidor **ASCII**
Año de origen **1996**

Y es que este *Clock Tower* (en realidad el segundo episodio de la saga, siendo rebautizado al salir de Japón por el desconocimiento de su antecesor) usaba una interfaz al estilo de *Broken Sword*, lo que los aficionados al género llaman un juego de "apuntar y clickar". Algo que, desde luego, hacía que el título tuviera un ritmo más lento que la Vuelta Ciclista a España para Ancianos Artríticos, pero que permitió a sus desarrolladores conseguir una trama absorbente y compleja, muy inspirada en los *giallos* de Dario Argento. Sobre todo gracias a que contábamos con dos protagonistas distintas que nos permitían acceder a 5 finales diferentes cada una según lo que hiciéramos durante la partida.

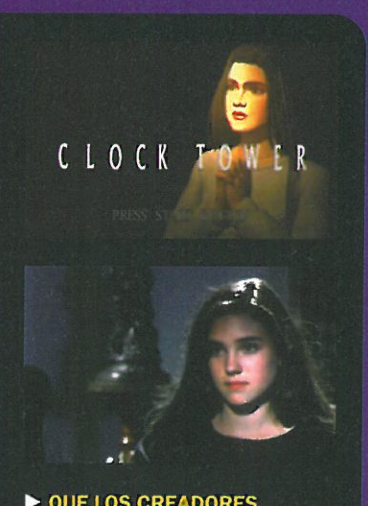
Pero como en toda la saga, lo más característico de este juego era la existencia de un solo enemigo, el casi todopoderoso asesino en serie llamado Scissorman, al que no podíamos eliminar de ninguna manera. Nuestra única posibilidad era escondernos de él en algunos lugares predeterminados y, como mucho, lanzarle algunos objetos para distraerlo o, con un poco de suerte, dejarlo inconsciente para salir corriendo cual cubano delante de Sara Montiel. Un toque original, desde luego, aunque un tanto frustrante para el jugador medio.

Contaba con una trama absorbente y compleja, inspirada en los *giallos* de Dario Argento

Aunque a estas alturas se haya quedado tremendamente desfasado a nivel técnico y su jugabilidad esté más que superada, la historia de *Clock Tower* y su aire a lo *peli* de Argento lo hacen una pequeña joya del género terrorífico que puede deparar una agradable sorpresa a los fanáticos de esto del horror videojueguil.



Aquí veis a Jennifer en una estantería, buscando como una loca un mapa de Torremolinos para huir de Scissorman.



► **QUE LOS CREADORES ORIGINALES DE LA SAGA *CLOCK TOWER* ERAN FANS** irredentos de Dario Argento queda clarísimo cuando vemos el parecido entre Jennifer, la protagonista de los dos primeros capítulos de la saga, y el aspecto de Jennifer Connelly en *Phenomena*. Un homenaje más bien poco disimulado...

Antecesores y secuelas... cortantes



Clock Tower (SNES, 1995)

El primer juego de la serie, técnicamente muy anticuado, era un homenaje totalmente explícito a los *giallos* de Argento gracias a su historia llena de varios sospechosos, algunos falsos culpables y, cómo no, una madre protectora y terrible. Tuvo una versión para PSX llamada *The First Fear*.



Clock Tower: Ghost Head (PSX, 1998)

Después de la segunda parte de la saga, sus desarrolladores dejaron de lado al bueno de Scissorman y optaron por una protagonista, Alyssa, con doble personalidad (uno de ellas, masculina) y un pasado mucho más complicado de lo que ella misma sospecha.



Clock Tower 3 (PS2, 2002)

En manos de Capcom, la saga dio el salto al *survival horror* tradicional con esta especie de mezcla un tanto desangelada (y menos "sanguinolenta") de los anteriores episodios de la saga. Todas las influencias del *giallo*, lamentablemente, se perdieron por el camino...





¿LA PSX ES UN BUEN INVENTO O SÓLO UNA FORMA DE SACAR DINERO?

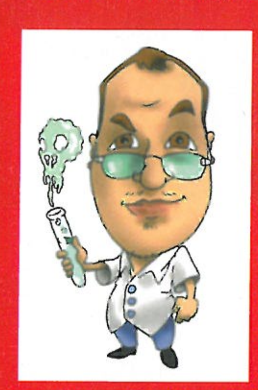
DESPUÉS DE ABRAZARSE CON LÁGRIMAS EN LOS OJOS AL COMPARTIR LA MISMA OPINIÓN SOBRE *EL RETORNO DEL REY*, HOLYBEAR Y T-VIRUS VUELVEN A AFILAR SUS CUCHILLOS PARA HABLAR DE LA PSX, ESA NUEVA VERSIÓN DE LA PLAYSTATION 2 QUE SONY HA PUESTO A LA VENTA EN JAPÓN CON UN ÉXITO NOTABLE.

QUIEN MUCHO ABARCA...



Las únicas mezclas que funcionan son líquidas y llevan alcohol incorporado. Porque los combinados como esa amalgama llamada PSX, Grabador-Consola-Reproductor-Limpia-y-Da-Esplendor no dejan de ser astutas argucias de marketing ideadas por señores listos con gafas, que nos venden gatos (muchos y revueltos) por liebre. Lo peor del caso que nos ocupa es que Sony intenta hacerse con el floreciente mercado de grabadoras de DVD aprovechando la popularidad y buen nombre de nuestra querida PS2. Teniendo en cuenta el gran éxito de las grabadoras con disco duro para grabar programas de televisión en Japón, Sony ha intentado arrebatarle el liderazgo al gallo del corral en estos temas, Panasonic, ofreciendo como "extra" para el comprador una PS2 compatible con el resto de componentes. Dudamos que un invento así triunfe fuera de Japón, un país donde compran cualquier producto que lleve la marca Sony. En nuestro país la cultura de la grabación en DVD doméstico está tan extendida como la cría del ornitorrinco silvestre, y poca gente estará dispuesta a dejarse un pastón para grabar el partido de los sábados, máxime cuando la principal diferencia respecto a la competencia es que te "regalan" una PS2. Hay que tener en cuenta que nuestra querida consola ya ha llegado a su techo de ventas y actualmente no habrán demasiados interesados en una PS2 que por varios cientos de euros más quieran llevarse un aparato grabador. Es más lógico y coherente con el pícaro espíritu patrio comprar, por ese precio, una PlayStation 2 y un PC de gama media con grabadora de DVD (que, a diferencia de la de PSX, no estaría "capada"). ¡Y todavía quedaría dinero para algún juego (Platinum, eso sí, que los precios siguen sin estar para muchas virguerías)!

UN *PASOX* ADELANTE



Dejemos clara una cosa desde el principio: Sony es una empresa, no una asociación de Hermanitas de la Caridad, y como tal su principal objetivo en la vida no es otro que sacar dinero de sus productos... y visto su flojo balance económico, siendo su división de videojuegos la única que no le da pérdidas, es normal que se agarren a un clavo ardiendo, en esta ocasión en forma de esa mutación de la PS2 que han dado a bien llamar PSX. Y la verdad es que, como producto, el invento de marras es una idea bastante más atractiva que cierto aparato llamado PS One que, como recordarán los usuarios de la PlayStation original, no sólo no ampliaba las prestaciones de su predecesor sino que reducía unas cuantas (con la excusa de intentar reducir el uso de esa palabra de la que tanto nos gusta abusar a los españolitos de a pie: piratería). Desde luego, al precio de salida que ha alcanzado en Japón la PSX no está hecha para los bolsillos menos dotados (y no me seáis malpensados, que ya sé en qué estáis pensando, guarretes), pero la posibilidad de contar con una consola de la calidad de PS2 con capacidades de grabación de DVD's (es de suponer que también los reproducirá mejor, algo fundamental) y un disco duro de una capacidad más que interesante por un precio máximo de 758 euros, menos de lo que nos puede costar a pelo un ordenador clónico sin demasiadas virguerías, es un atractivo para los jugones que busquen un producto mucho más completo que nuestra querida PlayStation 2... que está en muy buena forma para el tiempo que lleva en el mercado, pero se ha quedado un tanto anticuada.

FUERA DE JUEGO









CONCURSO LOS DIEZ MEJORES
Marcos Maza BARCELONA

CONCURSO *QUINTO ANIVERSARIO PLANETSTATION* (PLANET 60)
GANADORES DE UNA PS2 SILVER: Laura Burguera BATEA (TARRAGONA), Victor Martínez BENIMAMET (VALENCIA), Isaac Moran BARBASTRO (HUESCA), Francisco Javier Gutiérrez PUENTE GENIL (CÓRDOBA), Mireia Segura BARCELONA; GANADORES DE UN MONOPATÍN *JAK II:* Rosa García SEVILLA, Itxaso Intxaurtieta ALGORTA, Victor Alarcón BARCELONA, José Fco. Morales BENACAZÓN (SERVILLA), Iván Gastañaga SAN CIBRIAM (CANTABRIA)

CONCURSO *HULK* (PLANET 60)
GANADOR DE UN DVD *HULK* Y UN REPRODUCTOR DE DVD: Gonzalo Otero SAN AGUSTÍN DEL GUADA (MADRID); GANADORES DE UN DVD *HULK:* José Manuel Suero TRUJILLO, Carlos Ubieria VIGO, Maria del Carmen Pinero TALAVERA DE LA REINA, Adrián Martínez SONEJA (CASTELLÓN)

CONCURSO *XIII* (PLANET 60)
Diego J. Cantón ALMERÍA, Alvaro Díaz OURENSE, Arturo Ereni TORREVIEJA, David Casanovas MATARÓ, Doris Rego XOVE, David Ripoll VALENCIA, Javier Pascual BARCELONA, Alex Gómez FIGUERES, Ignacio Veguillas MUTILVA BAJA, Jesús Rodríguez SAN FERNANDO

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N57 Reportaje ESDLA: El Retorno del Rey. Reportaje RPG's Previews: Soul Calibur 2, Z.O.E.: The 2nd Runner, Time Crisis 3, Pitfall Harry. Análisis: Dark Chronicle, Indiana Jones y la Tumba del Emperador, Die Hard Vendetta, Hunter the Reckoning Wayward. Guías: Return to Castle Wolfenstein, VF 4: Evolution.



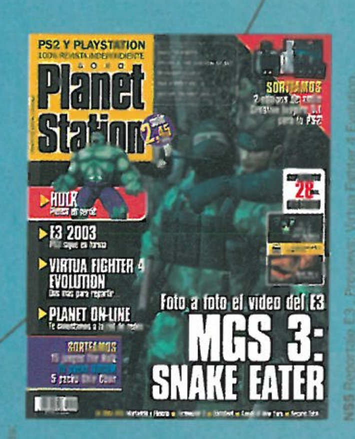
N58 Reportaje ECTS/PlayStation Experience, Reportaje Juegos de Fútbol. Cuenta Atrás: Jak II El Renegado, Beyond Good & Evil, Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo. Análisis: Colin McRae 04, ZOE: The 2nd Runner, Soul Calibur 2, Time Crisis 3. Guías: Dark Chronicle (1ª parte), Return to Castle Wolfenstein (2ª parte).



N56 Reportaje GhostHunter , Reportaje Doblaje Previews: R-Type Final, The Italian Job, Virtual On Marz, Dragon Ball Z Budokai, After Echo. Análisis: Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad, Virtua Figther 4 Evolution, Eye Toy Play, Resident Evil Dead Aim, Clock tower 3, Def Jam Vendetta. Guías: Clock Tower 3, Resident Evil Dead Aim.



N59 Reportaje Sega, Reportaje Tokyo Game Show 2003. Cuenta Atrás: Ghosthunter, True Crimes Street of LA, Ratchet and Clank: Totalmente a tope, Manhunt. Análisis: XIII, Jak II: El Renegado, Pro Evolution 3, FIFA Football 2004 , Club Football Madrid, Barça. Libro de Ruta: Guía Dark Chronicle (2ª parte)



N55 Reportaje E3 . Previews: Virtua Fighter 4 Evolution, Clock Tower 3, Dead to Rights, Starsky & Hutch, Futurama. Análisis: Midnight Club II, Dynasty Warriors 4, NBA Street Vol. 2, Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection, Hulk, Socom U.S Navy Seals. Guías: Enter the Matrix, Silent Hill 3.



N60 Reportaje Castlevania, Reportaje Quinto Aniversario PlanetStation, Reportaje Harry Potter. Cuenta Atrás: Medal of Honor: Rising Sun, Maximo vs the Army of Zin, M.I. Operation Surma. Análisis: Prince of Persia: LADT, El Retorno del Rey , Beyond Good & Evil. Libro de Ruta: Jak II (1ª Parte), Breath of Fire D.Q.



N54 Reportaje Resident Evil, Reportaje Dark Chronicle, Previews: Tomb Raider EADLO, Dynasty Warriors 4,Eyetoy Play, Jak II: Renegade, Syphon Filter:The Omega Strain. Análisis: Enter the Matrix, Silent Hill 3, Galerians:Ash. Guías: Wild Arms 3 (tercera parte), MGS 2 Substance.

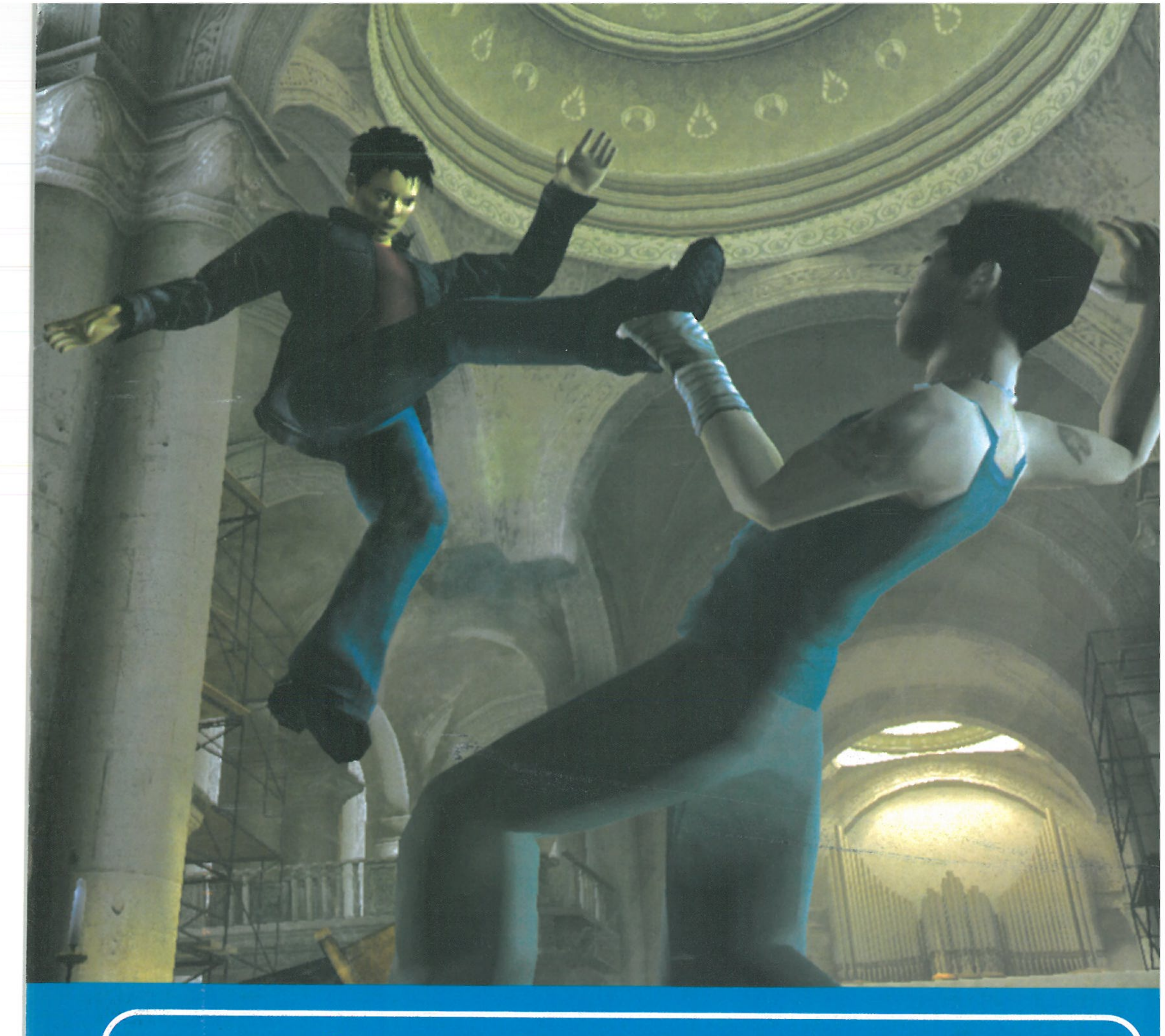


N61 Reportaje Square-Enix, Reportaje Mejores Momentos de los Videojuegos. Cuenta Atrás: ARC El Crepúsculo de las Almas, R. Racing Revolution, Downhill Domination, Wiplash. Análisis: Manhunt, Medal of Honor:Rising Sun, M. I. Operation Surma. Libro de Ruta: Jak II (2ª Parte), Dark Chronicle (3ª parte)

MONOGRÁFICOS ESPECIALES



Las revistas se venden al precio de portada + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



En el próximo número

El gran protagonista de nuestro próximo número va a ser uno de los juegos más esperados de los últimos tiempos... además de uno de los más femeninos: *Final Fantasy X-2*. En estas mismas páginas os ofreceremos, además de un análisis a fondo de la versión PAL de las nuevas aventuras de Yuna, una entrevista exclusiva con parte del equipo de desarrollo del juego.

Pero como no sólo de *FF* vive el hombre, también estamos preparando un reportaje sobre la saga *.hack*, cuyo primer episodio aparecerá en nuestro país en marzo de mano de Atari. En ella os desgranaremos todos los detalles de una de las sagas de RPG's más populares de Japón, todo un caramelito para los fans del género y que puede plantarle cara a la todopoderosa saga de Square Enix.

Menos esperado pero también muy prometedor es el salto al videojuego de ese pequeño gran héroe que es Jet Li, una película de Hong Kong jugable llamada *Cuestión de Honor*. El mes que viene os narraremos qué clase de virguerías será capaz de hacer el *alter ego* digital de Li que, teniendo en cuenta que han sido supervisadas por el coreógrafo Corey Yuen, serán muchas y muy espectaculares.

Konami es una de esas compañías que lanza pocos juegos, pero de una calidad tan increíble como *Silent Hill 4*, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* o *Castlevania: Lament of Innocence*. Por eso en el número 63 de *PlanetStation* os hablaremos de todos ellos, en especial de la nueva cruzada antivampírica de la familia Belmont.

A LA VENTA A MEDIADOS DE FEBRERO

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.

WWW.SINFINDEJUEGOS.COM

JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL

Fondos en color para tu movil — envia WAP11 + un espacio y el codigo de tu fotofondo al 7494

O LLAMA AL 806 41 69 92

cine, coches, viajes, animales, deportes...

36009 35936 36305 36526 35516 36483 35520 35819 36335 36244 36914 36927

35230 35493 36027 36010 35934 35471 35101 35118 35168 35171 35253

35178 35180 35181 35316 35392 35465 35478 35479 35495 35432 35435

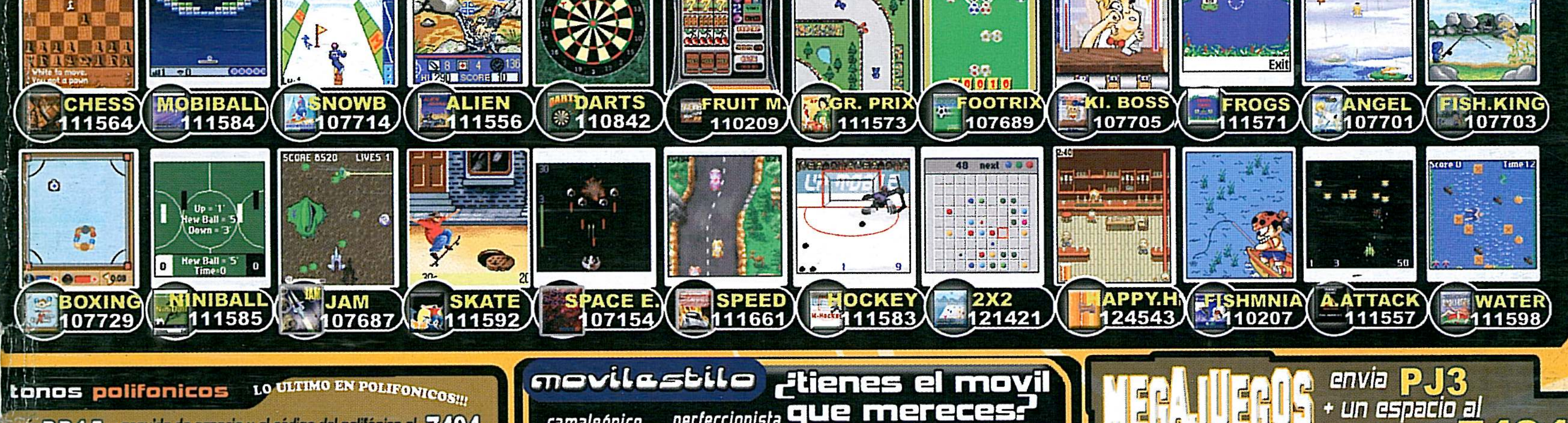
35528 35529 35538 35540 35550 35944 35957 35954 35958 35960 35973 35508 35524

36000 36039 36013 36056 36064 36133 36152 36457 36481 36625 36636 35986 36083

VIDEO JUEGOS

O LLAMA AL 806 52 60 79 | Si dudas estamos en juegos@sinfindejuegos.com

envia **PJ8** seguido de espacio y código del juego interactivo al **7494**









NOVEDADES FEBRERO

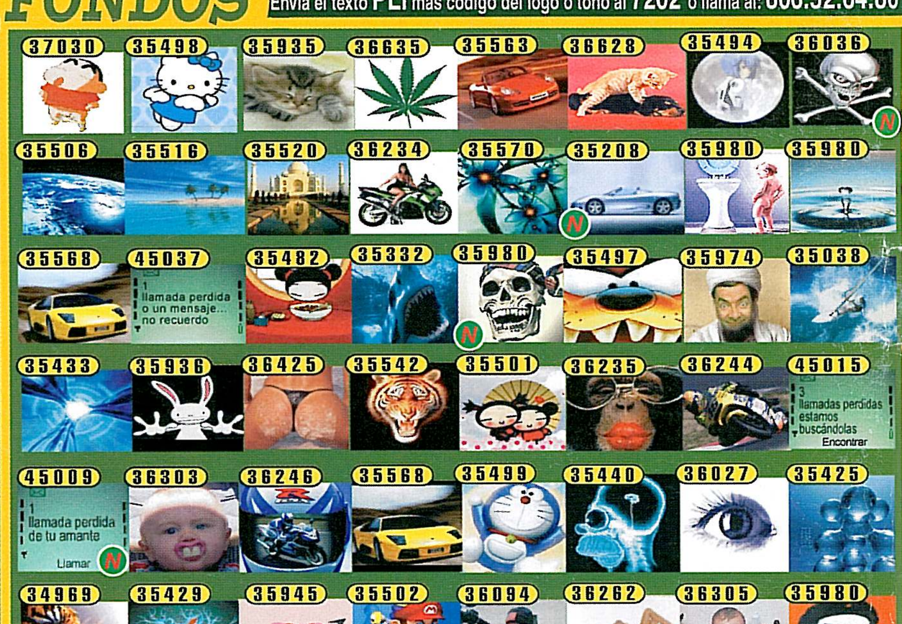
POLIFÓNICAS

Envía el texto PLP más el código del logo o tono al 7202 o llama al 806.52.60.70

84040 Con dos camas vacias	83883 Fraggle Rock	83821 Sacrament	82364 Chiquilla
84039 So nice	83585 Libertine	83892 Stand by me Ben	83918 Where is the love
84038 Mala gente	83797 Mas que nada	83601 Un emozione per sempre	80131 Buffy the Vampire Slayer
84037 Ozu	82284 Color Esperanza	82060 Alegría de Vivir	83619 Semos diferentes
84036 New killer star	80174 Expediente X	83866 Bajo del mar	80321 Hard Rock Unforgiven
84035 Get busy	83849 Molinos de viento	83923 De vuelta	82361 Chihuahua
84034 Uno mas uno son siete	80062 In The End	83908 Right thurr	80051 Top Gun
84033 Guilty	83598 Mariposa traicionera	83784 Unchained Melody	83814 Satisfaction
84032 Me against the music	80406 Take on me	83901 Zorba el griego	83661 Axel F 2003
84031 If you come to me	83609 Ven ven ven	82113 Aranjuez	82403 Déjame Olvidarte
82172 Barcelona	82123 Athletic De Bilbao	84017 Blue monday	83648 La familia Munster
80277 Nothing else matters	80041 Heaven DJ Sammy feat	83855 Cant hold us down	81459 Smoke on water
83662 Crazy in love	81685 Tu es foutu	80270 Forest Gump	83884 El principe de Bel air
83604 Loca	80014 James Bond	80074 The A Team	83834 La abeja maya
80001 In Da Club	80111 Sweet Child of Mine	83874 Wildest dreams	83934 Te necesito
83808 Himno de España	83809 Guardia Civil	83649 Business	83654 Just cant get enough
82935 Noches de bohemia	83786 Desenchantee	83921 Layla	82886 Ni más, ni menos
80024 The Matrix	83902 Son de amores	82737 Malaga Himno oficial	83258 Sevilla F.C.
83675 Flight 673	82740 Malditto Duende	82448 Se Llamaba Lola	83881 White flag
80043 The Terminator	83642 No te escaparas	83833 El jinete	80158 Ring Ring Normal
80002 Lose Yourself	80125 Mortal Kombat	83861 Faint	83607 Besa mi piel
80096 Pulp Fiction	81687 Puedes contar conmigo	84034 Uno mas uno son siete	80078 Billy Jean
81690 Bye Bye	83863 Fallin high	83882 Whats this?	80007 Dilemma
83655 Thunders truck	81691 Jaleo	83875 Where is the hood at?	81686 Sambame
82380 Dame Veneno	82813 Mi Jefe	82054 Ain't no mountain high enough	83858 Alive
82004 A Dios le pido	83730 Tú sigue así	80186 Ally McBeal	83477 Valencia Himno oficial
80065 Friends	80197 Sandstorm	83823 Andalucia Himno	83806 Another night
80269 Freestyler	83886 Caprichosa	83680 It just wont do	80023 Austin Powers
83850 Las Tapitas	83650 Saint Anger	83950 Moonlight shadow	83641 Calavera
80093 Equador	80336 MacGyver	80430 Are you gonna go my way	80478 Crazy
83914 No es lo mismo	82440 Dime	83859 California Dreaming	82341 Cuando tú vas
80108 Benny Hill	80217 I can't get no satisfaction	83645 El Superagente 86	83844 Get it together
80293 Its my life	80137 Enter Sandman	80933 Freak on a leash	83836 Heidi
80298 H Master of Puppets	83933 Rosas	83887 Intuition	83657 Start me up
82124 Atletico De Madrid	80091 20th Century Fox	83358 Te dejo Madrid	80285 Charlie's Angels
83856 20 de enero	80067 Belissima	80195 Angel	83605 Viva la noche
80472 Every breath you take	80029 Jenny from the Block	80114 Armageddon	82605 Es Una Lata El Trabajar
83658 Star Wars	81664 Children	80208 Disco Inferno	82612 Escondidos
82835 Miénteme	83873 Going Under	83949 dolce vita	80073 No good for me
80143 Pink Panther	83578 Hasiendo el amor	83890 El libro	83895 Quiero besarte
82430 Devuélveme la Vida	83907 Slow	80249 Futurama	83297 Sobe Son
80056 Insomnia	83667 Jogi	83904 Music reach	80139 Another one bites the dust
83580 Weekend	82436 Dígale	80296 Star Trek	80366 Living on a Prayer
83290 Sin Miedo a Nada	83638 Eyes of the truth	83794 Un attimo di pace	83905 Out of space
80045 Without Me	83885 Numb	83903 Ying Yang	80084 Time to fight
81684 Mundian to bach ke	80554 One more time	80345 All that she wants	83896 Europa
80642 Enjoy the silence	80012 Sk8er Boi	82247 Cannabis	83586 Somewhere I belong
80239 Final Countdown	83653 All the things she said	84029 Cantina Star Wars	83666 Hollywood
80044 Rocky	82190 Betis Himno oficial	83837 Cocacola	80831 Jammin

FONDOS

Envía el texto PLI más código del logo o tono al 7202 o llama al: 806.52.64.86



FONDOS ANIMADOS

Envía el texto PL más el código del logo o tono al 7202 o llama al: 806.52.60.69

ANIM119 ANIM128 ANIM153 ANIM166 ANIM108 ANIM58 ANIM109








ANIM132 ANIM149 ANIM161 ANIM167 ANIM111 ANIM61 ANIM94

MELODÍAS

Envía el texto PL más el código del logo o tono al 7202 o llama al: 806.52.60.69

Precio máximo/min 1,06 r.f. 1,375 € r.m.
Apdo Correos 36.442 - 28080 MADRID

NOVEDADES
55022 Els segadors - Himno
68002 Cant del Barça - Himno
64127 Me against the music - Britney Spears
53386 Guilty - Blue
60641 Everything will flow - Suede
64126 Sexed Up - Robbie Williams
64125 Addicted - Enrique Iglesias
53385 If you come to me - Atomic Kitten
54407 Tengo - Queco
54406 Juramento - Ricky Martin

NACIONALES
54391 Son de amores - Andy y Lucas
54210 Fiesta pagana - Mago de oz
54394 No es lo mismo - Alejandro Sanz
54353 Papi Chulo - El chombo
54388 La madre de Jose - El canto del loco
54276 Ni mas ni menos - Los Chichos
54387 Loca - Malena Gracia
54368 Bye bye - David Civera
54274 Hasta que el cuerpo aguante - Mago de Oz
54275 Me muero por conocerte - Alex Ubago

CINE
51005 EL Exorcista -
51027 Mission Imposible
51021 La Pantera Rosa
5103 El bueno, el feo y el malo
51000 Star wars darth vader
51075 Gladiator

POP
59706 Get busy - Sean Paul
59741 White flag - Dido
59727 Dont push me - 50 Cent
59710 Hollywood - Madonna

ROCK
60570 Bring to life - Evanescence
60238 Nothing Else Matters - Metallica
60024 The final countdown - Europe
60213 The Trooper - Iron Maiden
60045 Satisfaction - Rolling Stones
60012 Sweet child of mine - Guns n'roses
60004 Highway to hell - Acdc
60073 Livin On A Prayer - Bon Jovi
60269 All the things she said - Tatu

TELEVISIÓN
62096 Las tapitas - Anuncio Once
62023 Simpsons - tv
62098 La cremita - Anuncio Once
62073 Shin Chan - Tv
62094 Mas que nada - Tanga girls
62036 Ill be there for you - Friends
62052 Gran hermano - tv
62039 Rasca y Pica - tv

LOGOS

Envía el texto PL más el código del logo o el tono al 7202 o llama al: 806.52.60.69

DEPORTES	ANIMALES	CINE	DIBUJOS
05138	03520	04135	50111
05203	03004	04012	16222
05008	03051	04097	06351
05015	03383	04006	06060
05036	03422	04061	06417
05012	03039	04108	50101
05018	03629	04119	06085
05107	03015	04072	06014
05125	03503	04074	16111
05131	03584	04000	06318

JUEGOS

Envía el texto PLJ más el código del logo o el tono al: 7202 o llama al: 806.52.60.50

Precio máximo/min 1,06 r.f. 1,375 € r.m.
Apdo Correos 36.442 - 28080 MADRID






BOULDER Código: 1253	COPTER CAVE Código: 1254	FLY RACE Código: 1257	GRAVITY Código: 1261	SPLINTER CELL Código: 1084	GALAXA Código: [illegible]
X-MEN Código: 1215	TOP GUN Código: 1213	THE ITALIAN JOB Código: 1216	KILLING BOSS Código: 1050	MIRROR IN ACTION Código: 1052	SKATER BOARDER Código: 1070
ALIEN LANDER Código: 1271	CAVE CAB Código: 1273	FLY BOMBER Código: 1275	GLOBAL GP Código: 1278	SPOOKY SLOTS Código: 1221	SPY RESCUE Código: 1279
RAYMAN 3 Código: 1018	PRINCE OF PERSIA Código: 1005	INVADERS Código: 1263			







EL BUSCADOR
Encuentra tus canciones preferidas
Envía: TONO + NOMBRE CANCION al 5959






MÓVILES COMPATIBLES PARA LOGOS Y MELODÍAS: NOKIA- … SIEMENS- … ALCATEL- … ERICSSON … MOTOROLA- … SAMSUNG- … TRIUM- … MÓVILES COMPATIBLES PARA MELODÍAS POLIFÓNICAS: NOKIA: … PANASONIC: … SAMSUNG: … SIEMENS: … SONYERICSSON: … SHARP: … MOTOROLA: …